

**PLATAFORMA
MULTIFUNCIONAL
PARA COZINHEIROS
E ENTUSIASTAS.**

Gabriela araujo

GABRIELA ARAUJO



PLATAFORMA MULTIFUNCIONAL PARA COZINHEIROS E ENTUSIASTAS.

UFRJ | Centro De Letras e Artes (CLA)
Escola De Belas Artes (EBA)
Departamento De Comunicação Visual | BAV

Projeto e monografia de graduação em Comunicação Visual Design | 2017.2

Orientador: Marcus Dohmann

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, Marcia Costa, Marcos Fleury, Melissa Fleury, Carolina Fleury, Hugo de Araujo e Fenando de Araujo, por todo o apoio que sempre recebi e por me criarem com amor.

Aos amigos de trabalho que a vida me deu, minha ex-chefe e amiga Simone Mizrahi, que enxergou valor em mim desde o início, mesmo quando eu não enxergava. Ao meu chefe e companheiro de cerveja, Leandro Amorim, por sempre exigir o melhor de mim e ser uma peça fundamental na minha evolução como profissional todos os dias. Agradeço também aos meus companheiros de projetos Andreia Bersot, Alexandra Ramos, Pedro Esteves, Diego de Oliveira, Duda Rodrigues, Henrique Ilidio, Gabriel Lira Nascimento, Renata Guterres, Rayssa Melo, Erlan Carvalho, Guilherme Lobo, Erico Rosa, Ana Seno e todas as pessoas que me acompanharam nessa jornada.

Aos meus amigos que estavam sempre disponíveis a me escutar e dar opiniões, além de serem minha válvula de escape durante esse processo. Tenho muita sorte por ter tantos amigos e pessoas queridas na minha vida.

Ao meu orientador, Marcus Dohmann, que sempre manteve a calma e proporcionou meu crescimento como estudante e profissional não só neste projeto de conclusão, como ao longo desses anos na UFRJ.

Um agradecimento especial à minha terapeuta, Renata Versiani.

Abstract

This Graduation Final Project Assignment intends to present the development process of experience navigation and interface design of a mobile app planned for enthusiasts and for those who like to cook. To lead the elaboration of this project, in accordance with its objectives, Jesse James Garrett's digital platforms design methodology was applied. As stated in his book *Elements of User Experience* (2011), Garrett divides the project's development into five plans: Strategy, Scope, Structure, Skeleton and Surface. The Strategy plan understands the objectives and audience of the app by identifying its interests and needs. The Scope plan introduces the questions about the project and indicates the functional specifications necessary for its implementation. The first decisions around navigation flow and product performance take place on Structure plan, then the Skeleton plane develops prototypes where the spacial arrangement of content and visual elements are laid out. And finally, in the Surface plan the visual elements that will be applied to the interface are designed. The Methodology presented was decisive for determinate the stages and layout the project, from the planning to the elaboration of final app screens.

Keywords: Interface. Metodologia. Projeto. Navegação. UI. UX.

Resumo

Este projeto de conclusão de curso revela o processo de desenvolvimento da experiência de navegação e elaboração das interfaces de um aplicativo para pessoas que gostam de cozinhar e entusiastas. Para conduzir a elaboração deste projeto e atender seus objetivos, foi aplicada a metodologia de design para plataformas digitais de Jesse James Garrett. Em seu livro *Elements of User Experience* (2011), o autor divide o desenvolvimento do projeto em cinco planos: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície. No plano da Estratégia, compreende-se os objetivos do aplicativo e qual seu público-alvo, identificando seus interesses e necessidades. No escopo inicia-se os questionamentos e aponta-se quais as especificações funcionais necessárias para a implementação do projeto. No plano de Estrutura, toma-se as primeiras decisões a respeito do fluxo de navegação e funcionamento do produto, em seguida no plano de Esqueleto, elabora-se protótipos onde são definidos a distribuição espacial do conteúdo e dos elementos visuais. Finalmente no plano de Superfície aplica-se os elementos visuais à interface. A metodologia foi determinante na definição das etapas do projeto, do planejamento até a elaboração das telas finais do aplicativo.

Palavras-chave: Interface. Metodologia. Projeto. Navegação. UI. UX.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. Proposta	11
1.2. Objetivos	12
1.2.1 Objetivo Geral	12
1.2.2 Objetivos Específicos	12
1.3. Justificativa	12
2. NAMING	14
3. METODOLOGIA	16
4. ETAPAS DO PROJETO	18
4.1. Estratégia: definição do usuário e suas necessidades	19
4.1.1. Pesquisa	19
4.1.2. Personas	22
4.2. Escopo: funcionalidades	26
4.2.1. Análise de Similares	26
4.2.2. Funcionalidades x Requisitos do Projeto	33
4.3. Estrutura	36
4.3.1. Arquitetura da Informação (Fluxo de Navegação)	36
4.4. Esqueleto	43
4.4.1. Wireframes	43
4.5. Superfície: visual	63
4.5.1. Logotipo	63
4.5.2. Paleta de Cores	66
4.5.3. Tipografias	68
4.5.4. Iconografia	68
4.5.5. Grid	70
4.5.6. Interface	71
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90
6.1. Livros Consultados	91
6.2. Referências Consultadas na Internet	91

1. INTRODUÇÃO

1.1. Proposta

Nos últimos anos nasceu um novo perfil de cozinheiro motivado pela tendência da *gourmetização* na gastronomia. Contribuiu para isto, o grande “boom” dos programas de culinárias na TV e o crescente uso das redes sociais por pessoas interessadas em gastronomia tanto para seguir páginas de culinária e receitas quanto para divulgar seus próprios feitos na cozinha. Esse novo modo de cozinhar não tem apenas como objetivo o consumo de uma boa refeição, mas sim viver uma experiência completa: da escolha dos alimentos, passando pela descoberta de novas técnicas, ao ato de cozinhar e finalizando com o empratamento, que se bem pensado, renderá uma boa foto para compartilhar com amigos e seguidores. É um novo *hobby* onde os cozinheiros adquirem novos rituais na cozinha, procuram conhecimento sobre técnicas e novos alimentos e sobretudo, gostam de compartilhar suas realizações para o mundo através de fotos nas grandes redes sociais.

Tendo em vista essa nova maneira de pensar a cozinha e esse novo perfil de cozinheiro, constatou-se a oportunidade de criação de um aplicativo voltado para este público. Atualmente a maioria dos aplicativos de culinária disponíveis tem como principal funcionalidade a busca por receitas. E esse novo perfil de cozinheiro necessita de ferramentas que vão além.

Pensando nisso, o projeto tratado nesta monografia consiste na criação de um aplicativo Android e IOS capaz de proporcionar ao usuário, seu crescimento pessoal na cozinha com acompanhamento de sua evolução. Uma plataforma que forneça informações e ferramentas que visam a praticidade e otimização na cozinha, como descoberta de novas receitas, ingredientes, formas de preparo e possibilidades dentro do perfil de cada usuário, independente deste ser iniciante ou experiente.

O **Wecook** é mais que um aplicativo, é um clube onde os novos amantes da cozinha podem trocar experiências e contar com uma ferramenta multifacetada que oferece conteúdo específico para seu público, absorvendo informações de cada usuário a medida em que este navega pelo aplicativo.

1.2. Objetivos

1.2.1. OBJETIVO GERAL

Trata-se do relatório de um projeto de design sobre um aplicativo para *smartphones* e um relato de todos os processos de seu desenvolvimento: da definição do produto até a criação de sua interface.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Criar personas de orientação, a partir de pesquisa com possíveis usuários;
- Reunir recursos teóricos e técnicos coerentes e necessários ao projeto;
- Adequar os recursos existentes às especificidades do projeto;
- Focar no perfil de cada usuário oferecendo conteúdo específico e personalizado;
- Oferecendo ferramentas eficazes e úteis para processos realizados na cozinha;
- Incentivar uma nova forma de usar aplicativo de culinária, como uma ferramenta multifacetada que oferece praticidade, recursos e conhecimento e não apenas como ferramenta de busca;
- .
- Projetar um aplicativo que seja intuitivo e de fácil navegação para qualquer perfil de usuário (dentro do público-alvo definido);
- Promover o desenvolvimento pessoal e/ou profissional do usuário na cozinha, oferecendo informações, dicas e sugestões, incentivando essa evolução com mensagens e gratificações.

1.3. Justificativa

Nos últimos anos, qualquer pessoa que esteve conectada às redes sociais, certamente presenciou diversos de seus amigos e/ou seguidores postando fotos de belos e elaborados pratos de restaurantes ou feitos em casa. Esses pratos rebuscados ficaram conhecidos como pratos *gourmet*.

O termo “*gourmet*” é antigo, mas se popularizou recentemente no Brasil. De acordo com a revista Superinteressante (2016):

“A revolução gastronômica de um país se baseia em três pilares, basicamente. É preciso ter uma cultura que valorize o ato de comer bem, uma estrutura logística e tecnológica que colabore com isso, da produção ao prato,(...). No Brasil houve foi um aumento significativo da renda e uma geração de chefs disposta a valorizar cores e sabores regionais. Porém ainda faltam cultura e investimento. Juntar a fome com a vontade de comer, mas deixar de lado o saber o que comer e o quanto gastar, é a receita para a gourmetização de tudo.”

Com a popularização da gastronomia, o mercado de alimentação se tornou economicamente interessante e hoje o termo é utilizado para valorizar não apenas um determinado prato, mas também de uma experiência gastronômica.

Um fator que teve uma grande importância nessa onda de *gourmetização* que se espalhou pelo Brasil e pelo mundo foi a utilização das redes sociais, um dos principais meios de comunicação do mundo. As pessoas postam em suas redes fotos, comentários, refeições preparadas por elas, novas experiências gastronômicas, etc... Consumir algo *gourmet* ganhou um significado que vai além de apenas alimentar-se, transformou-se em um símbolo de entretenimento, status e até motivo de diferenciação social.

Em uma entrevista para o jornal O Povo (2015), o badalado Chef Rodrigo Oliveira apontou:

“As pessoas estão comendo, indo a restaurantes, vivendo uma experiência positiva como sempre aconteceu. O que esse movimento nos diz é da entrada definitiva das redes sociais nesta história e do esperto aproveitamento da indústria em cima de um momento.”

Com essa tendência de *gourmetização*, juntamente com a crescente prática de compartilhamento de receitas e pratos em redes sociais, muitas pessoas descobriram na cozinha, um sofisticado *hobby*. Uma prática que possui seus rituais, sua alquimia e que deve ser compartilhada. Com isso um novo nicho de mercado se abriu, o qual o aplicativo aqui proposto pretende explorar.

Ao analisar outros aplicativos do universo da cozinha, notou-se que estes, em sua maioria, são mais focados em buscas por receitas e não oferecem ao usuário, uma personalização de acordo com seu perfil ou ferramentas que o auxiliem na cozinha. Esse novo público composto por pessoas que cozinham por *hobby* para seus amigos, famílias ou para si, ou aqueles que se interessam pela gastronomia, mas estão apenas começando a aprender e se aventurar na cozinha, precisa de mais do que um buscador de receitas. Esse grupo de pessoas busca exclusividade, informação, reconhecimento e praticidade. Tendo isso em vista, o aplicativo proposto pretende se diferenciar no mercado por oferecer mais que a busca de novas receitas, mas também recursos para facilitar o usuário na cozinha, informação e receitas sugeridas especialmente para o perfil de cada usuário.

2. NAMING

“O quão importante é um nome? Minha simples resposta é que nada será utilizado por um período tão longo de tempo ou com mais frequência do que um nome de empresa. Não é somente um exercício criativo. É estratégico.”

— **David Placek, The Globe And Mail, Maio 2014**

O nome é um dos ativos mais valiosos de uma marca, pois ele é fundamental para se diferenciar da concorrência, além de evocar associações e emoções positivas e aumentar a lembrança de marca pelo público. Despertar a curiosidade das pessoas é o ponto de partida para que estas se interessem pelo aplicativo.

Os desafios e aspectos desejados para escolher o nome foram:

- Destacar-se dos concorrentes que oferecem, essencialmente, bancos de receitas (exemplos: Tudo gostoso, Receitas da vovó, etc...);
- O ideal era que o nome pudesse passar a ideia do processo na cozinha e não apenas do resultado final, como alguns concorrentes (Tasty Demais, Yummly, etc...);
- Como há a intenção de internacionalizar o produto, seria adequado um nome em inglês, porém este deveria ser de fácil pronúncia para brasileiros;
- O nome deveria passar a ideia de clube, de algo exclusivo para um grupo de pessoas.

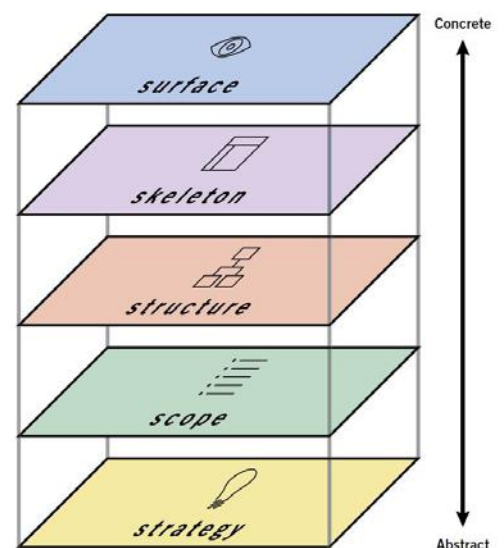
Tendo em vista os tópicos acima, depois de realizar diversos brainstorms e pesquisas, foi escolhido nome do aplicativo: **Wecook**.

3. METODOLOGIA

A metodologia escolhida para atender os objetivos deste projeto foi a proposta por Jesse James Garrett em *Elements of User Experience* (2011). Em seu livro o autor divide o desenvolvimento de um projeto para web e aplicativos em cinco planos essenciais — **Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície** — que compreendem um modelo conceitual com ferramentas capazes de solucionar problemas de *user experience*. Cada plano é dependente entre si e como se pode ver na figura abaixo, conduzem o projeto de uma situação abstrata (concepção) até a maturidade (concreto). Com base no modelo de Garrett, o projeto foi desmembrado nesses 5 planos, de forma crescente, para a construção da experiência do usuário.

A primeira fase é determinada fundamentalmente pela **Estratégia**, plano que deve refletir os interesses e necessidades dos usuário e os objetivos do aplicativo. As necessidades são informações que foram obtidas através de pesquisas com os potenciais usuários. Os objetivos do aplicativo são metas internas que refletem o desejo de seu idealizador. (os objetivos já foram descritos anteriormente na página X).

O segundo plano, **Escopo**, trata-se de uma lista com as orientações do que deve ser incluído no aplicativo. Determinado na fase de Estratégia, deve conter as especificações funcionais ou o detalhamento do conjunto das funcionalidades necessárias para a implementação do projeto.



Na próxima etapa tem o plano de **Estrutura**, que estabelece os caminhos que o usuário poderá percorrer no aplicativo. Nesta etapa é necessário desenvolver os fluxos de navegação onde deve-se prever as tarefas a serem executadas pelos usuários, descrevendo a interação deles com as funcionalidades do aplicativo.

O plano seguinte é chamado de **Esqueleto**. Nessa etapa é desenvolvido o protótipo estrutural (*wireframe*) que definirá a distribuição espacial dos elementos de interface, tendo em vista a relevância de cada informação. O Esqueleto define a hierarquia de informação e a disposição dos elementos gráficos na interface.

Por último temos o plano de **Superfície**, onde é realizado o design visual. Nessa fase são definidos os elementos gráficos como cores e tipografia. São os elementos visuais que vão dar o "tom" do aplicativo e comunicar a identidade, visão e objetivos da marca.

FONTE:
Esquema de
GARRETT. 2015:
p. 22.

4. ETAPAS DO PROJETO

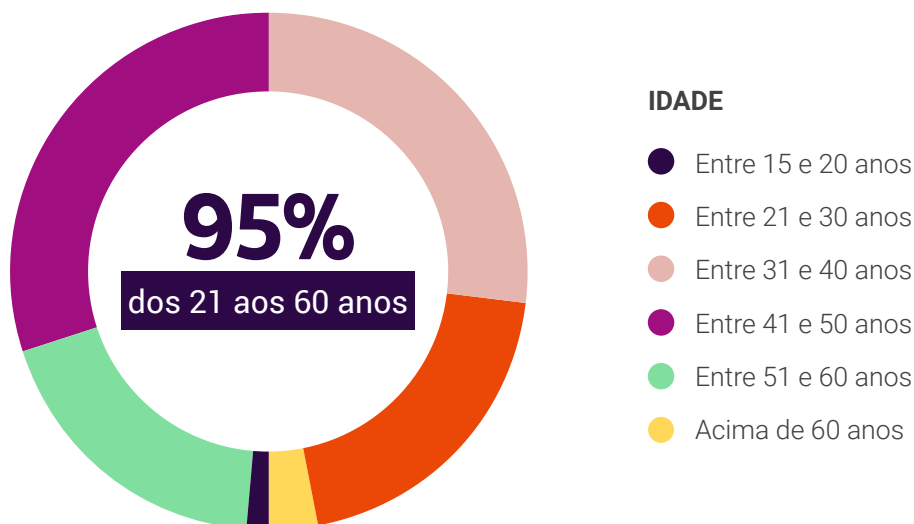
4.1. Estratégia: definição do usuário e suas necessidades

4.1.1. PESQUISA

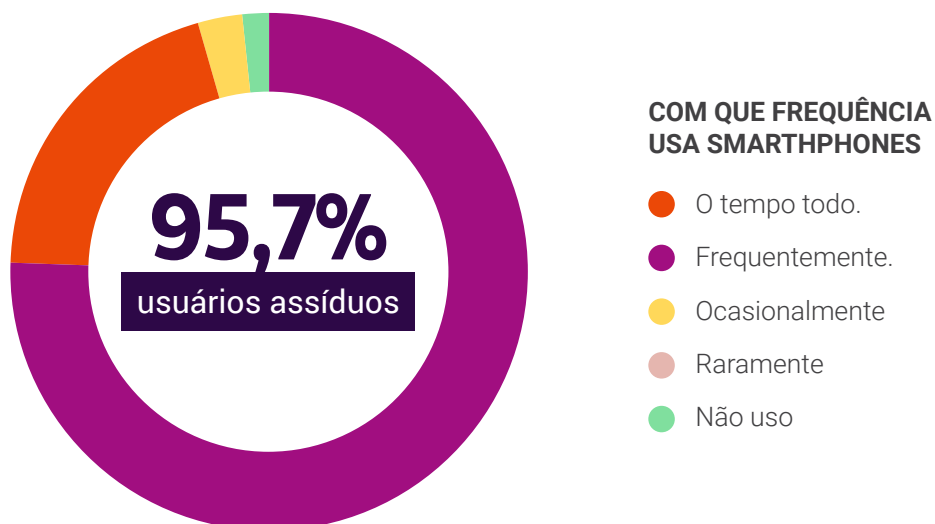
Para entender melhor o público-alvo foi realizada uma pesquisa e divulgada em diversos grupos de culinária pelo facebook entre junho e agosto de 2017.

Rikke Dan e Teo Siang (2018) defendem que as personas criadas com base em uma pesquisa ajudam a entender as necessidades, experiências, comportamentos e metas dos usuários e com isso, identificar e entender o usuário para qual você está projetando. Para Garrett (2011), as personas representam de modo ilustrativo a variação das necessidades do usuário real para tomar decisão na implementação de *User Experience* em uma plataforma.

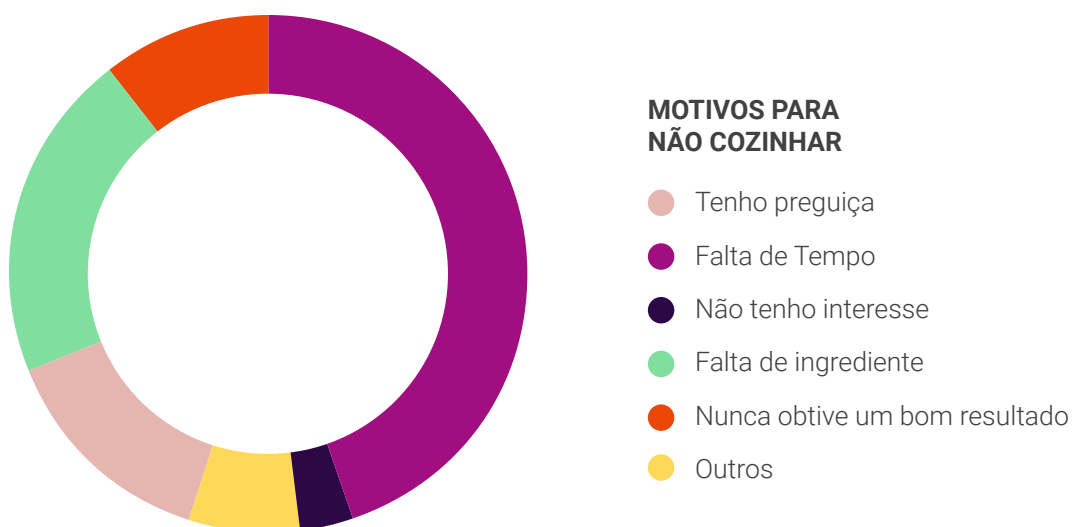
Diante da realização da pesquisa focada em pessoas que se interessam pelo universo da gastronomia, pode-se retirar alguns insights:



A pesquisa revelou que os potenciais usuários estão em sua maioria (**95%**) na faixa dos 21 aos 60 anos de idade. Com base nesses dados, nota-se que é fundamental que a interface seja intuitiva, considerando que o aplicativo se destinará tanto a usuários jovens como para usuários mais velhos que muitas vezes não possuem tanto conhecimento com a linguagem dos aplicativos.



Pode-se extrair também que a maioria dos entrevistados é usuária assídua de *smartphones* (**95,7%**) e usam principalmente aplicativos de redes sociais (**84,3%**). Tendo em vista esse resultado, notou-se ser pertinente investigar como funciona a navegação e usabilidade desses aplicativos (facebook, instagram, etc...), já que os potenciais usuários do **Wecook** estão familiarizados com a interface e usabilidade destes.



A maioria dos participantes que responderam a pesquisa apontou que os principais motivos para não cozinhar são: falta tempo, não possuir todos os ingredientes e/ou porque não obteve um bom resultado posteriormente. Diante dessas circunstâncias, é essencial que aplicativo auxilie seus usuários com ferramentas que resolvam esses problemas, como filtro de tempo estimado, possibilidade de procurar receitas com apenas alimentos que o usuário possui e/ou sugerindo substituições possíveis dos ingredientes.

Diante dos *insights* retirados, pode-se dizer que o principal desafio do projeto é elaborar um aplicativo que ofereça diversas funcionalidades sem deixar de ser intuitivo e de fácil navegação para usuários de diferentes faixas etárias que podem ser usuários assíduos de aplicativos.

Além disso, outro desafio é “mudar a rotina” dos usuários que utilizam aplicativos de culinária apenas como ferramenta de busca, revelando para estes um instrumento polivalente que pode tornar o ato cozinhar mais prático e assertivo.

4.1.2. PERSONAS

Para Garrett (2011), personas ilustram as diferentes necessidades dos usuários orientando a tomada de decisões no desenvolvimento de *User Experience* e interface de uma plataforma digital. Elas ajudam a assegurar que os usuários sejam lembrados durante o processo de design.

A partir da pesquisa feita entre junho e agosto de 2017 para detectar o público-alvo, foram identificados alguns atributos que foram aplicados na caracterização das personas. Características físicas, de gênero e sexualidade não são informações relevantes neste projeto para escopo do usuário.

As personas criadas para nortear o projeto são:

Yasmim Almeida



Yasmin sempre morou com os pais e nunca precisou cozinhar, sabia fazer apenas o básico. Há menos de um ano ela se mudou da casa dos pais e está morando com amigos. Desde então para economizar dinheiro, ela começou cozinhar toda semana e com isso tem aprimorado suas habilidades culinárias e está cada vez mais interessada e animada com o universo da cozinha. Durante a semana não tem muito tempo por causa do trabalho, academia e cursos, então procura fazer receitas práticas e rápidas para si. Nos finais de semana Yasmin gosta de cozinhar algo mais elaborado com auxílio de seus amigos Renata e Gabriel e adora preparar doces nessas ocasiões.

Idade: 25 anos

Ocupação: Designer, recém formada.

Mora com: Dois amigos também recém formados (Renata e Gabriel)

Perfil de usuário: Costuma a procurar receitas na internet e a seguir páginas de culinária no facebook e instagram. Usuária assídua de celular, usa aplicativos de jogos, streaming, redes sociais, etc.

Aplicativos favoritos: Instagram, tinder e spotify



Armando Amorim



Armando é dono de uma pequena empresa que está crescendo cada vez mais. Sempre gostou de cozinhar e adora testar novas receitas e combinações. Tem um gosto mais sofisticado e sempre procura alimentos de alta qualidade. Como seu dia-a-dia é muito corrido, durante a semana ele gosta de chegar em casa e preparar saladas rápidas, porém bem elaboradas. Nos finais de semana ele sempre cozinha para sua esposa Rayssa e sua filha Cora, interessa-se principalmente na preparação de carnes e sempre está em busca de algo novo, seja um alimento ou técnica. Gosta de combinar suas receitas com cervejas artesanais, suas duas grandes paixões.

Idade: 36 anos

Ocupação: Empresário

Mora com: Sua esposa Rayssa e sua filha de 2 anos Cora

Perfil de usuário: Geralmente procura receitas na internet e segue alguns canais no youtube. Usa celular com frequência, principalmente e-mail, redes sociais e aplicativos que o auxiliam no trabalho.

Aplicativos favoritos: Facebook, twitter e LinkedIn



facebook

Linked in

Marcos Leal



Marcos cozinha há muito tempo. Saiu cedo da casa dos pais, se casou e teve dois filhos: André e Carolina. Alguns anos depois que sua primeira esposa faleceu, se casou novamente e teve mais filhos. Começou cozinhando por necessidade mas seu amor pela culinária cresceu exponencialmente nos últimos anos. Há 2 anos ele se divorciou da sua 2ª esposa e vive sozinho e desde então, ele começou a se preocupar mais com a saúde e alimentação saudável. Gosta de cozinhar no dia-a-dia refeições leves e saborosas e cozinhar pratos mais elaborados em datas especiais para ele e seus filhos. Interessa-se em estudar técnicas novas para saber as melhores formas de preparo e gosta de aprender a culinárias de outros países. Suas especialidades são comida japonesa e frutos do mar.

Idade: 55 anos

Ocupação: Professor universitário aposentado e consultor

Mora: sozinho, porém sua filha Melissa de 16 anos dorme em sua casa nos finais de semana. Seus outros filhos mais velhos André e Carolina, o visitam de vez em quando.

Perfil de usuário: É espectador assíduo de programas de culinária na TV e recentemente começou a acompanhar canais no youtube. Usa celular moderadamente, não possui redes sociais (apenas whatsapp) e geralmente usa aplicativos que o auxiliem no dia-a-dia

Aplicativos favoritos: whatsapp, uber e waze.



4.2. Escopo: funcionalidades

No plano de escopo é onde se definem as exigências do projeto e se antecipa a abordagem de possíveis conflitos e problemas do produto antes deste se tornar físico. Isso auxilia a identificar pontos que devem ser corrigidos ao decorrer do projeto.

No escopo alguns aspectos funcionais são abordados como a investigação dos possíveis passos que serão realizados pelos usuários na plataforma e quais ações devem ser fornecidas pela interface visando a melhor usabilidade e performance.

Este plano da metodologia de Garrett (2011) gira em torno da pergunta: “O que vamos fazer?” e é onde deve-se tomar decisões que serão aplicadas no processo de criação, baseadas em objetivos estratégicos e nas necessidades do usuário.

4.2.1. ANÁLISE DE SIMILARES

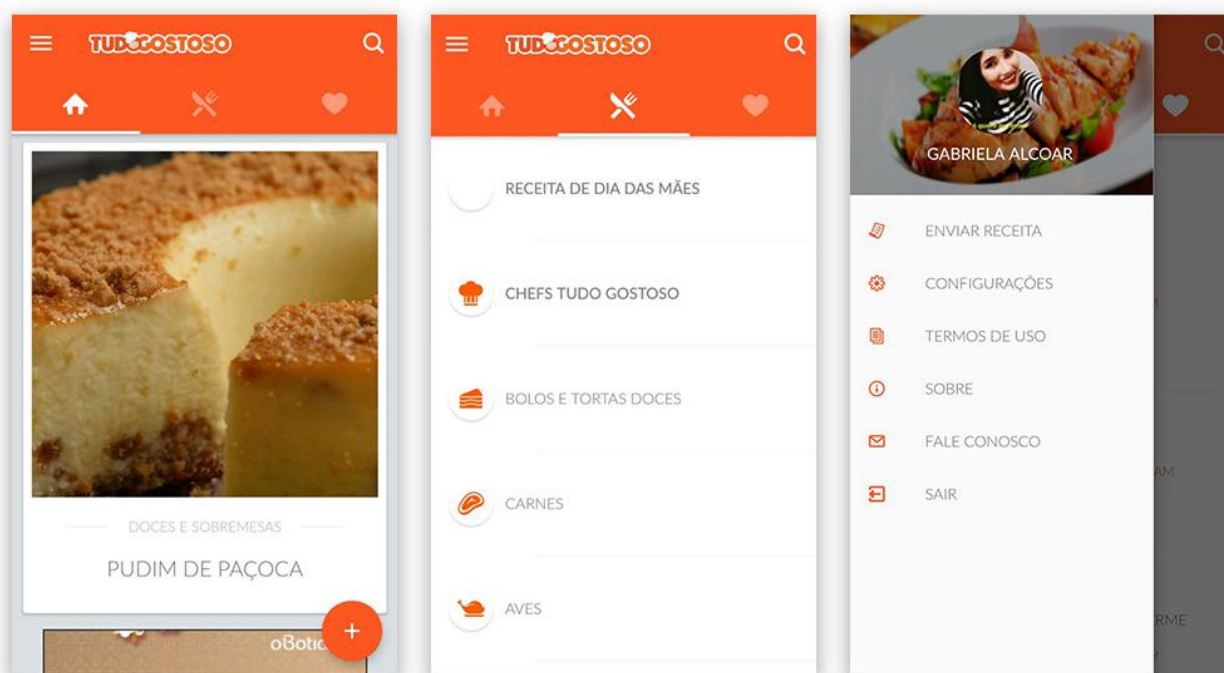
Nesta etapa foram analisados aplicativos com propostas semelhantes ao tema deste projeto. Os aplicativos escolhidos foram os mais citados na pesquisa realizada, além dos aplicativos gratuitos mais relevantes do *Google Play* (Android) e *App Store* (Apple).

Essa análise tem como objetivo identificar padrões e particularidades do conteúdo com foco tanto na estética quanto na estrutura. Além disso pode-se observar pontos negativos e positivos de cada plataforma e assim pensar em possíveis soluções para problemas de design identificados.

Para Nielsen (2011), usabilidade é uma qualidade que identifica a facilidade de navegar em uma determinada interface, também se refere ao processo de aperfeiçoamento de um projeto de design.

De acordo com Garret (2011), *User Experience* é o reflexo da experiência do usuário com um produto durante o uso no dia a dia e a identificação dos diferenciais capazes de impactar positivamente ou negativamente o uso do produto, interações e tomadas de decisões. Por isso é importante analisar os concorrentes que já estão no mercado.

Tudo Gostoso



De todos os similares analisados, este foi o mais citado na pesquisa realizada para esse projeto. Comidas fáceis e práticas, dicas de culinária e várias fotos é o que este aplicativo oferece. Conta com um banco de mais de 170 000 receitas.

FONTE:
Telas retiradas
do aplicativo
Tudo Gostoso.

Paleta cromática: Laranja

Tipografia: Utiliza diferentes pesos de uma família tipográfica não serifada usada para texto, títulos e botões.

Navegação: Barra superior que contém:

- Ícone de “busca”
- Três áreas de navegação principais: “Tela Inicial”, “Categorias” e “Receitas Salvas”.
- Menu hamburger: “Login”, “Configurações”, “Termos de Uso”, “Sobre” e “Fale Conosco”.

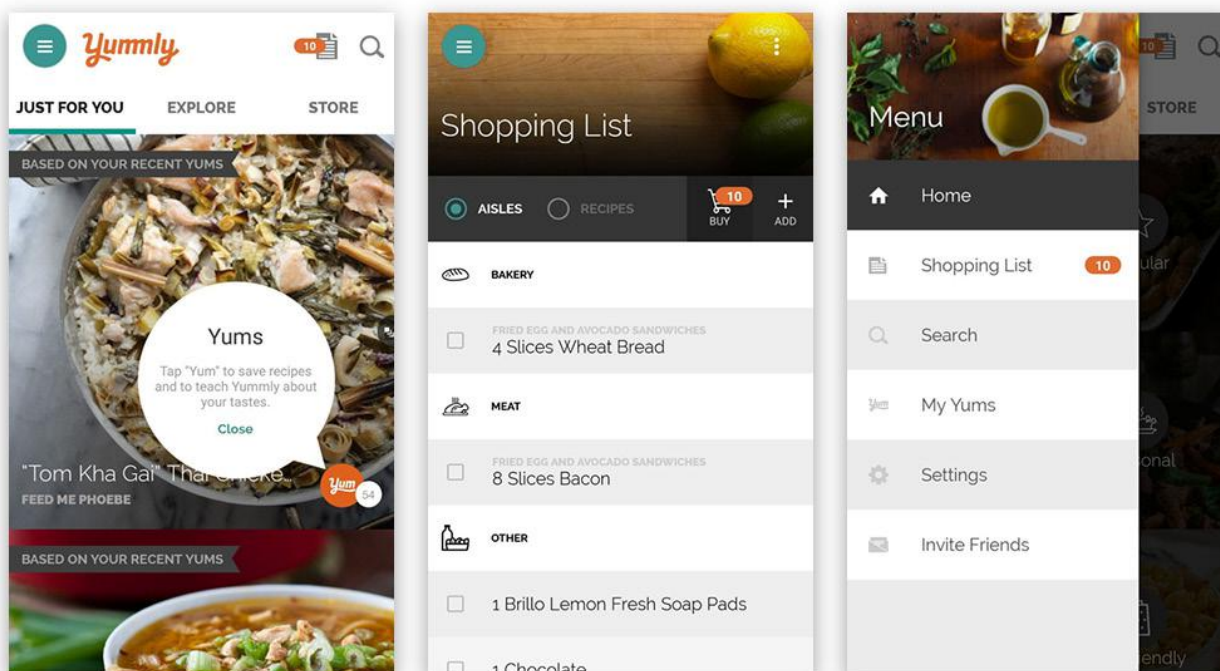
Funcionalidades:

- Gerais: Busca de receitas por nome ou ingrediente; armazenamento de receitas favoritas; adição de receitas pelos usuários.
- Receita aberta: Compartilhamento em redes sociais, comentários (feedback e dúvidas).

Vantagens: Dispõe de uma interface simples e amigável, além de possuir uma navegação bem intuitiva.

Desvantagens: É um aplicativo que tem como função principal a busca por receitas, mas não há possibilidade de filtrar para que o usuário possa encontrar algo mais específico. Além disso, não oferece muitas ferramentas adicionais para o usuário.

Yummly



FONTE:
Telas retiradas
do aplicativo
Yummly.

Aplicativo que fornece recomendações de receitas personalizadas baseadas no perfil de cada usuário, por este motivo, é a principal referência para a elaboração do aplicativo We cook. Possui um banco de mais de 1 milhão de receitas.

Paleta cromática: Laranja, verde e cinza

Tipografia: Utiliza diferentes pesos de uma família tipográfica não serifada usada para texto, títulos e botões. Em alguns momentos pontuais (basicamente para notificações) utiliza uma fonte serifada.

Navegação: Barra superior que contém:

- Ícone de “Busca”
- Ícone de “Lista de compras”
- Três áreas de navegação principais: “Just For You” (receitas sugeridas), “Explore” (categorias) e “Store” (loja de compras diversas).
- Menu hamburger: “Lista de compras”, “Busca”, “My Yums” (receitas marcadas como favoritas), “Configurações” e “Convite Amigos”.

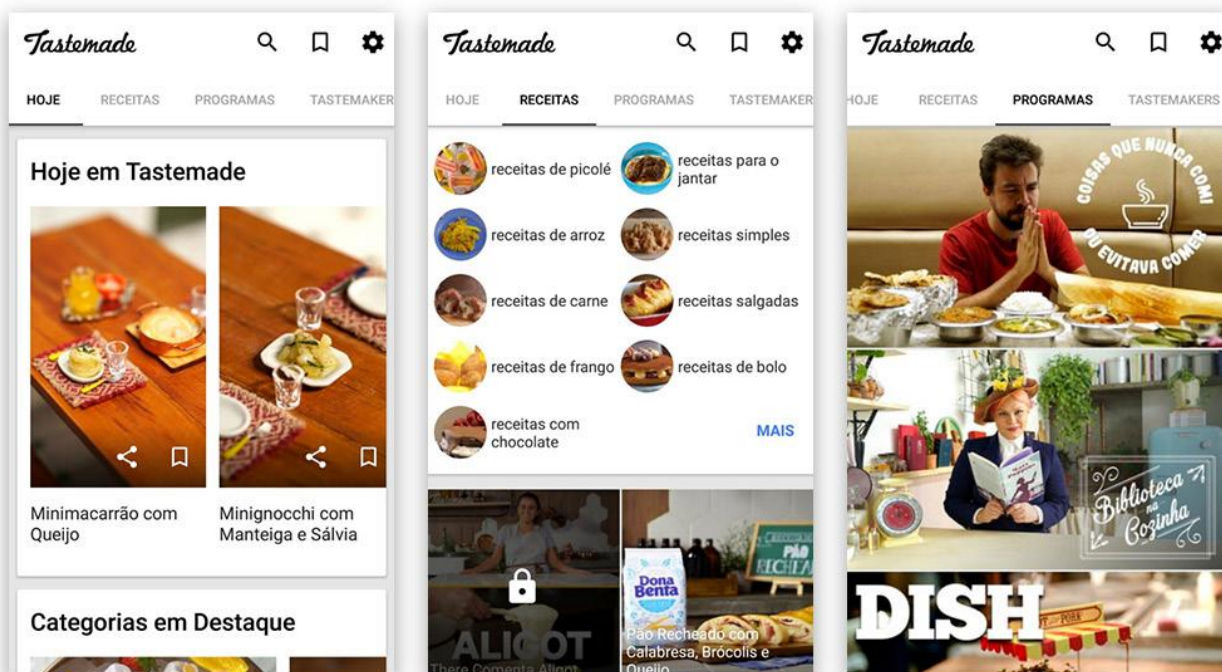
Funcionalidades:

- Gerais: Recomendação de receitas de acordo com o perfil de cada usuário; adição de ingredientes e/ou receitas completas à lista de compras; busca de receitas com diversos filtros de pesquisa; armazenamento de receitas favoritas, possibilidade de filtrar receitas por categorias pré-definidas; loja de utensílios para cozinha.
- Receita aberta: adição de receitas que pretende preparar num calendário; adição de ingredientes à lista de compras; escolha do número de porções; informações nutricionais, compartilhamento em redes sociais; comentários (feedback e dúvidas).

Vantagens: Plataforma bem completa que oferece muitas funcionalidades interessantes. No geral é um aplicativo que tem um bom apelo visual e é bem organizado e categorizado. As hierarquias de texto e títulos são devidamente pensadas. No primeiro acesso oferece algumas instruções iniciais para facilitar o entendimento das ferramentas.

Desvantagens: No Yummly os usuários não podem criar canais e adicionar receitas próprias. Além disso, não há um acompanhamento e incentivo à evolução pessoal dos usuários.

Tastemade



Este aplicativo também foi bem citado na pesquisa realizada para este projeto. Conta com várias receitas em vídeos, além da possibilidade de acompanhar canais de *chefs* famosos.

FONTE:
Telas retiradas
do aplicativo
Tastemade.

Paleta cromática: Preto e branco

Tipografia: Utiliza diferentes pesos de uma família tipográfica não serifada usada para texto, títulos e botões.

Navegação: Barra superior que contém:

- Ícone de “Busca”
- Ícone de “Login”
- Ícone de “Configurações”
- Quatro áreas de navegação principais: “Hoje” (*feed* de receitas e *chef*); “Receitas” (diversas receitas e categorias); “Programas” (canais sobre culinária e estilo de vida); “Tastemakers” (Chefs que adicionam conteúdo ao aplicativo).

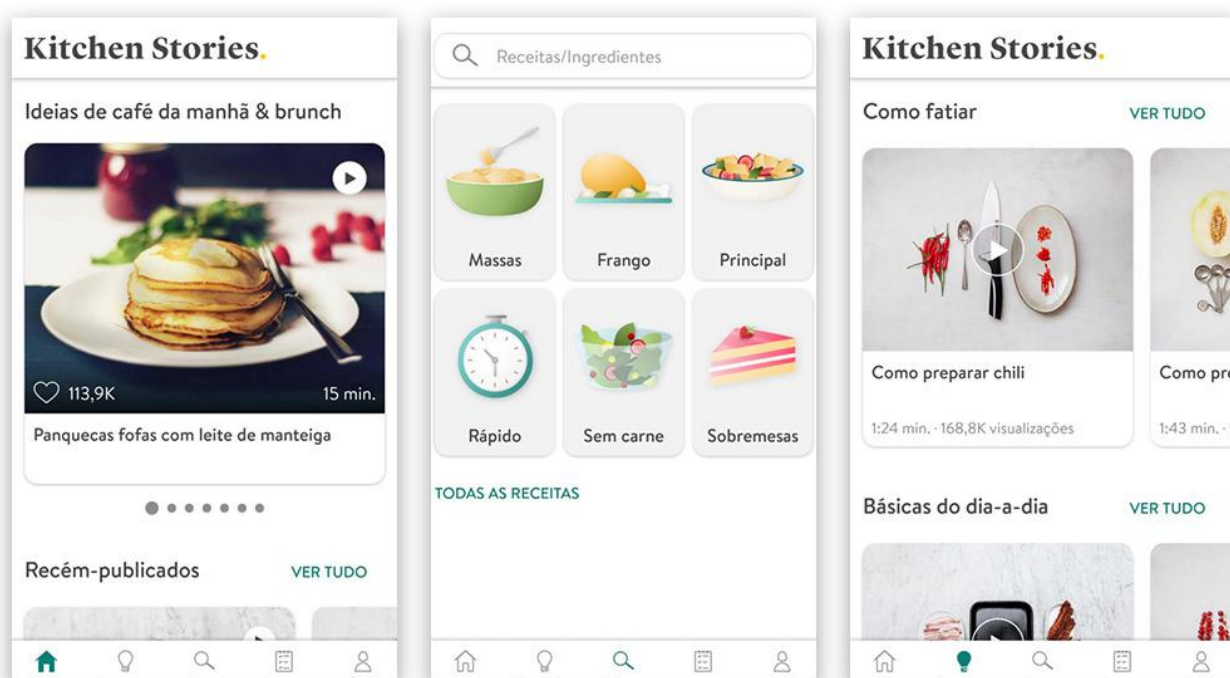
Funcionalidades:

- Gerais: Busca de receitas por nome ou ingrediente (digitando ou por voz); armazenamento de receitas favoritas.
- Receita aberta: Receitas em vídeo com opção de compartilhar nas redes sociais ou salvar receita.

Vantagens: Toda a navegação do aplicativo está sempre visível para o usuário.

Desvantagens: No Tastemade só é possível salvar vídeos de receitas pagando um plano mensal ou anual, os usuários não podem dar feedback nas receitas e não oferece a possibilidade de filtrar na ferramenta de busca. Além disso, a área "Receita" que disponibiliza diversas receitas e categorias, é confusa e a categorização dos tipos de receitas não seguem um padrão. O aplicativo tem um conceito diferente do **We cook**, nele há apenas receitas de *chefs* e os usuários comuns não interagem e/ou adicionam receitas próprias, apenas visualizam as receitas.

Kitchen Stories



FONTE:
Telas retiradas
do aplicativo
Kitchen Stories.

Aplicativo gratuito que oferece diversas receitas, muitas delas com vídeos em alta resolução.

Paleta cromática: Preto e branco com botões verdes e alguns poucos detalhes em amarelo.

Tipografia: Diferente da fonte serifada usada no logotipo, utiliza diferentes pesos de uma família tipográfica não serifada usada para texto, títulos e botões.

Navegação: Ao longo deste projeto o Kitchen Stories mudou sua navegação, acompanhando uma tendência de usabilidade que também será usada no **We cook** (a escolha por esse tipo de navegação será explorada mais a frente). Eles passaram a

adotar uma barra inferior que contém:

- Ícone de “Início” (Feed de receitas)
- Ícone de “Como fazer” (Lista de várias técnicas culinárias em vídeos)
- Ícone de “Busca”
- Ícone de “Compras” (o usuário adiciona receitas que deseja comprar os ingredientes)
- Ícone de “Perfil” (com configurações e receitas adicionadas)

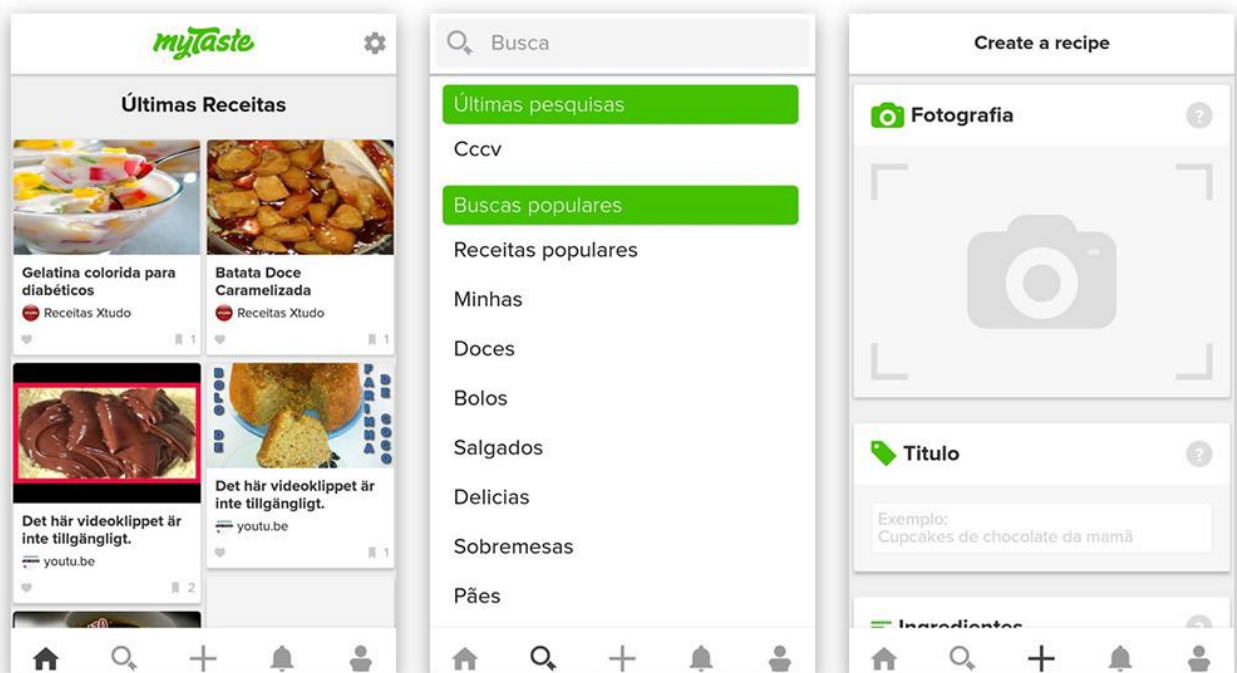
Funcionalidades:

- Gerais: Busca de receitas por nome ou palavra chave; armazenamento de receitas favoritas; receitas filtradas por categorias pré-definidas.
- Receita aberta: Dificuldade da receita; tempo previsto (dividido em cozinhar, assar e descansar); escolha do número de porções desejadas; conversor de medidas; adição de receitas à lista de compras; vídeos de técnicas de preparo; lista de utensílios; informações nutricionais; cronômetro, compartilhamento em redes sociais, comentários (feedback ou dúvidas).

Vantagens: Receitas com fotos de passo a passo e/ou vídeos de alta resolução. O sistema de filtros na busca é muito bem pensado. Oferece vídeos com dicas de técnicas de preparos de alimentos. Toda a navegação do aplicativo está visível para o usuário.

Desvantagens: Assim como no Yummly os usuários não podem criar canais e adicionar receitas próprias e também não há um acompanhamento e incentivo à evolução pessoal dos usuários. Além disso quanto ao visual, as hierarquias poderiam ser melhor demarcadas.

My Taste



FONTE:
Telas retiradas do
aplicativo My Taste

Aplicativo também citado na pesquisa realizada, conta com mais de 8 milhões de usuários e mais de 350.000 receitas.

Paleta cromática: Verde e cinza.

Tipografia: Utiliza diferentes pesos de uma família tipográfica não serifada usada para texto, títulos e botões.

Navegação: Barra inferior que contém:

- Ícone de “Início” (Feed de receitas)
- Ícone de “Busca”
- Ícone de “Adicionar receitas”
- Ícone de “Notificações”
- Ícone de “Perfil” (com livros de receitas, número de receitas adicionadas e número de seguidores).

Barra superior que contém:

- Ícone de “Configurações Gerais”

Funcionalidades:

- Gerais: Adição de receitas completas à lista de compras; busca de receitas com diversos filtros de pesquisa; armazenamento de receitas favoritas, receitas filtradas por categorias pré-definidas,
- Receita aberta: Todas as receitas abrem em *links* externos de blogs e sites.

Vantagens: Toda a navegação do aplicativo está visível para o usuário e possui um formulário bem pensado para adição de receitas com exemplos indicados nos campos a serem preenchidos.

Desvantagens: Abrir as receitas em *links* externos (blogs e sites), pois além de agravar a performance, ao levar o usuário para outra página induz o mesmo a sair do aplicativo o que não é aconselhável. Além disso, como as receitas são oferecidas em blogs e sites, não há controle da usabilidade das páginas de passo a passo.

4.2.2. FUNCIONALIDADES X REQUISITOS DO PROJETO

FUNCIONALIDADES DO APLICATIVO	ESPECIFICAÇÕES FUNCIONAIS
<p>Focar no perfil de cada usuário, oferecendo conteúdo específico e personalizado, como sugestões de receitas, canais e novos alimentos.</p>	<p>Na primeira vez que o usuário fizer login deve ter um formulário simples onde ele forneça algumas informações iniciais sobre gostos pessoais. Ao longo da navegação do usuário o sistema deve captar mais informações sobre o usuário (preferências e rejeições) com o objetivo de revelar apenas conteúdo relevante para este.</p>
<p>Promover o desenvolvimento pessoal e/ou profissional do usuário na cozinha.</p>	<p>O aplicativo deve fornecer informações sobre técnicas em forma de <i>cards</i> de dicas para auxiliar o desenvolvimento do usuário na cozinha.</p>
<p>Permitir que o usuário e toda a rede de pessoas do aplicativo acompanhem sua evolução.</p>	<p>Para aumentar o engajamento e despertar a curiosidade dos usuários deve aparecer <i>cards</i> com mensagens e gratificações. Essas gratificações terão formato de selos que serão conquistados pelo usuário durante a navegação e a execução de ações pelo mesmo no aplicativo. Os selos ficarão aparentes para todos os outros usuários, conferindo <i>status</i> para quem os possui (gamificação).</p>
<p>Possibilidade do usuário salvar as receitas mais relevantes, adicionando-as às favoritas ou criando coleções próprias, como um caderno de receitas</p>	<p>Dispor de <i>cards</i> de receitas com ícones de favoritos e menu onde tenha a opção de adicionar receita à coleções existentes ou a uma nova coleção, criada no momento.</p>

FUNCIONALIDADES DO APLICATIVO	ESPECIFICAÇÕES FUNCIONAIS
<p>Manter a qualidade no banco de receitas através de <i>feedback</i> dos usuários.</p>	<p>Disponibilizar página com campos de comentários e notas nas receitas para que os usuários possam dar seu <i>feedback</i>. Além disso, nunca sugerir e/ou mostrar nas pesquisas realizadas pelos usuários, receitas com classificação inferior a 3 (sendo 5 a classificação máxima).</p>
<p>Incentivar a adição de receitas com passo-a-passo bem elaborado para facilitar os usuários na preparação.</p>	<p>Elaborar um formulário de adição de receitas que seja de fácil preenchimento e tenha campos com explicações e dicas da melhor forma de preencher para ter uma boa aceitação por parte dos usuários.</p>
<p><i>Player</i> inteligente</p>	<p>Preparar receitas seguindo o passo-a-passo em vídeo em um dispositivo pode ser um desafio, afinal, mãos sujas e celulares não combinam. Para resolver esse problema, surgiu a ideia de implementar um <i>player</i> de vídeo que possa ser controlado por voz na cozinha com os seguintes comandos: play, pause, voltar (30 segundos) e avançar (30 segundos).</p>
<p>Facilitar a busca de receitas</p>	<p>Ter uma ferramenta de busca com filtros (tempo, dificuldade, tipo de alimentação, etc...)</p>

FUNCIONALIDADES DO APLICATIVO	ESPECIFICAÇÕES FUNCIONAIS
Canais	Cada usuário deve ter seu canal onde pode adicionar receitas próprias. Os usuários podem seguir seus canais preferidos e as receitas destes devem aparecer em destaque.
Compartilhar	Ter a opção de compartilhar nas principais redes sociais, como Facebook, Instagram, Twitter, E-mail, entre outros.
Lista de compras	Com a ferramenta “lista de compras” o usuário pode adicionar ingredientes de receitas que pretende fazer em listas para comprar nos supermercados. O usuário pode adicionar ingredientes tanto na tela “lista de compras” quanto nas próprias telas das receitas
Minha geladeira	Com essa ferramenta o usuário pode procurar receitas apenas com os alimentos que possui na geladeira.
Projetar um aplicativo que seja intuitivo e de fácil navegação para qualquer perfil de usuário (dentro do público alvo definido).	Simplificar as ações de interação entre o usuário e aplicativo de forma simples e rápida. Ícones, botões, cores e tipografia devem ser usados de maneira estratégica para facilitar a navegação e entendimento do usuário.

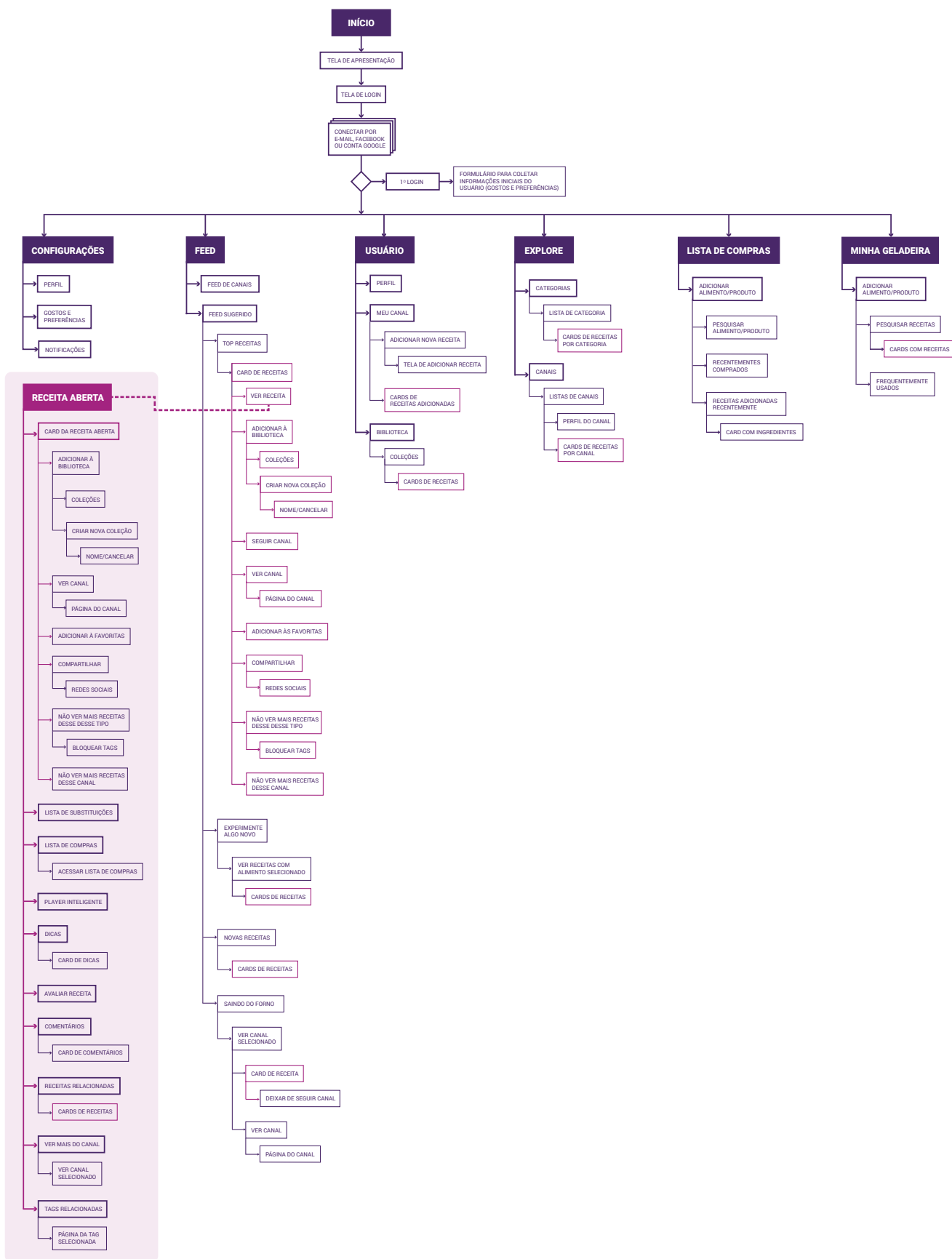
4.3. Estrutura

No plano de estrutura as funções e informações definidas anteriormente são organizadas em termos de agrupamento e hierarquia. Nesta fase as questões mais abstratas de estratégia caminham para o plano mais concreto onde determina-se as ações e alternativas do usuário no aplicativo. Apesar ser o primeiro passo em direção ao produto final, as decisões nesta fase ainda são baseadas na conceituação adquirida nos planos previamente analisados.

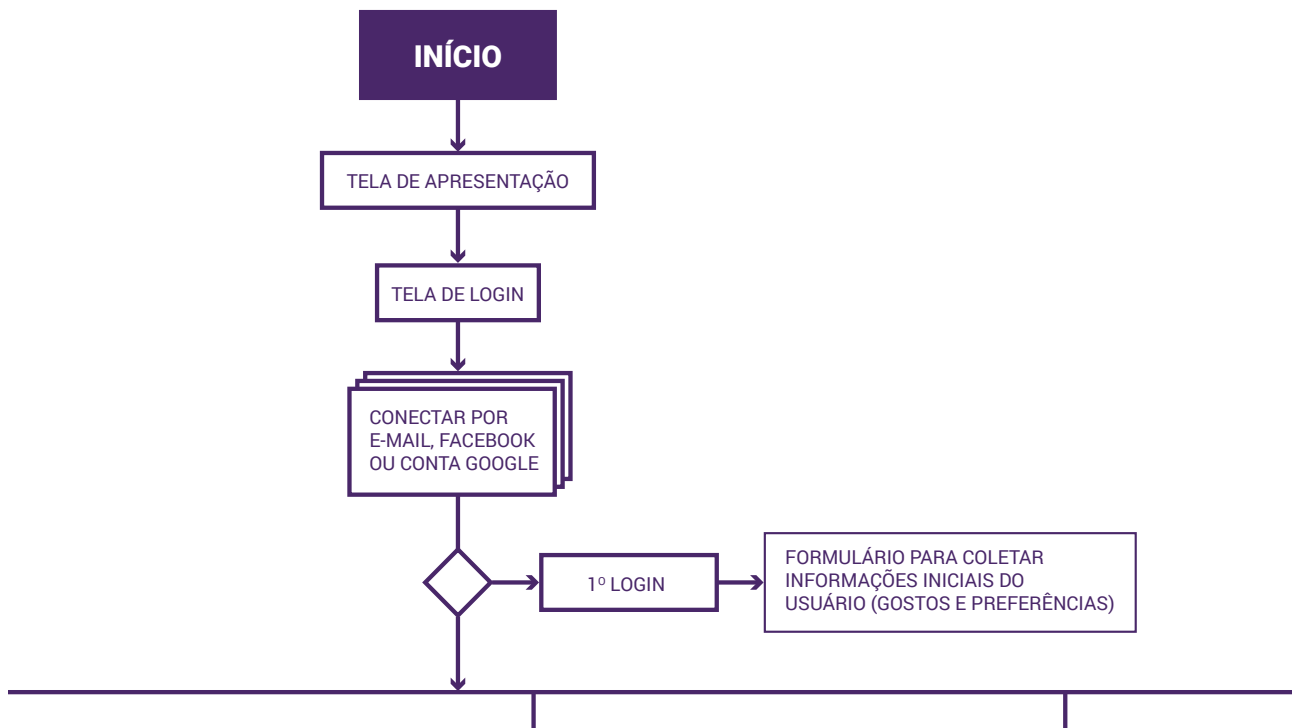
4.3.1 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO (FLUXO DE NAVEGAÇÃO)

A Arquitetura da Informação estrutura o design do espaço enquanto se preocupa como as pessoas processam informações cognitivamente (GARRETT, 2011). Após as análises anteriores, foi criado o fluxo de navegação, uma ferramenta que, segundo Garrett (2011), é a melhor maneira de documentar a arquitetura de informação e a forma mais eficiente de comunicar os agrupamentos, hierarquias, ramificações e relações entre os diversos componentes da interface.

A figura x ao lado mostra o fluxo de navegação completo, revelando todas as funcionalidades do aplicativo e como são feitas as correlações e os comportamentos mediante as interações do usuário.



O fluxo começa pelo módulo **Início** (figura X), onde há uma tela de apresentação. Este é o primeiro contato entre o usuário e a interface. Em seguida segue para tela de *login*, onde o usuário pode se conectar através do *e-mail*, *Facebook* ou conta *Google*. Caso seja o primeiro acesso deste, antes de entrar na página inicial do aplicativo, aparece um formulário para coletar as primeiras informações sobre gostos e preferências. Esses dados vão ser usados como base para sugerir conteúdo específico para este usuário.



Após a autorização de dados de cadastro, o usuário é direcionado para a página inicial do aplicativo onde ficará visível as principais áreas de navegação, denominadas: **Feed**, **Usuário**, **Explore**, **Lista de Compras**, **Minha Geladeira** e **Configurações**.

Feed

Assim que realizar o *login*, o usuário acessa a área Feed, que é composta por:

FEED SUGERIDO

É a primeira tela que o usuário acessa, onde tem uma seleção de conteúdo específico para seu perfil:

Top Receitas: Card de receitas com sugestões das receitas com maior destaque no aplicativo. Todos os cards de receitas (marcados de rosa no fluxograma) possuem as opções de:

- Ver receita, acessando as instruções desta;
- Adicionar receita à biblioteca, inserindo-a à uma coleção já existente ou criando uma nova;
- Seguir canal que disponibilizou a receita;
- Ver página do canal;
- Adicionar à receitas favoritas;
- Compartilhar nas redes sociais;
- Marcar um tipo receita que não deseja mais ver, bloqueando tags;
- Marcar canal que não deseja mais ver as receitas.

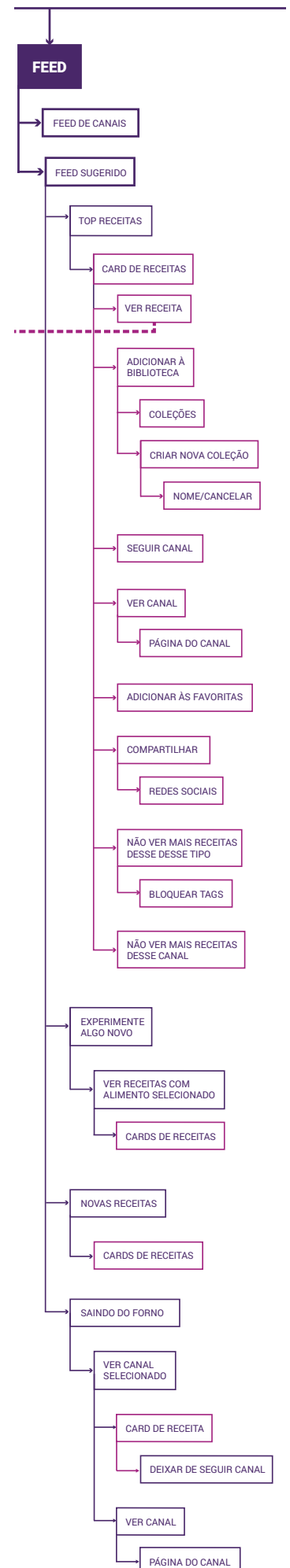
Experimente algo novo: Sugestão de novos alimentos baseada nos alimentos que o usuário consome.

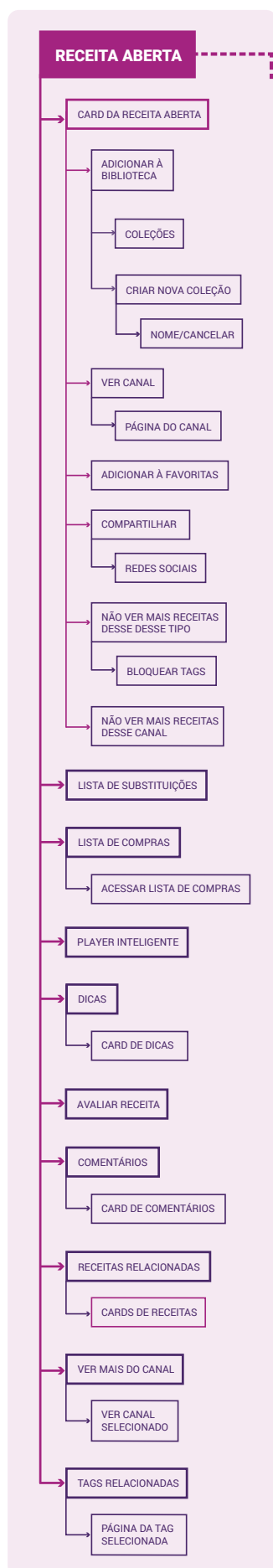
Novas receitas: Seleção de receitas recém adicionadas que possuem boa qualificação.

Saindo do forno: Últimas receitas dos canais mais conceituados do aplicativo.

FEED DE CANAIS

Na área Feed o usuário poderá também acessar a tela “Feed de Canais” onde poderá ver as últimas receitas publicadas dos canais que segue.





Ao entrar numa receita o usuário acessa a página de instruções desta, que além do passo-a-passo, contém:

Card da receita aberta: Possui todas as opções de cards de receitas já descritas na página anterior (na seção de Feed Sugerido);

Lista de substituições: Possíveis substituições possíveis dos ingredientes da receita;

Lista de compras: O usuário consegue adicionar ingredientes da receita selecionada à lista de compras e pode acessá-la a qualquer momento.

Player Inteligente: Player de vídeo que pode ser controlado por voz com os seguintes comandos: play, pause, voltar (30 segundos) e avançar (30 segundos).

Dicas: Informações sobre técnicas em forma de *cards* de dicas;

Avaliar receita/ Comentários - O usuário pode avaliar a receita de um a cinco e escrever ou ver os comentários;

Receitas relacionadas: Sugestões de receitas que possuem relação com a receita selecionada;

Ver mais do canal: Seleção de outras receitas do canal;

Tags relacionadas: Conjunto de tags da receita. O usuário pode selecionar uma tag específica e acessar página com receitas relacionadas a esta tag.

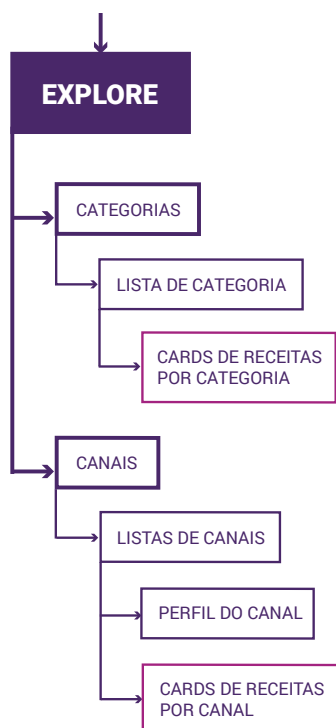
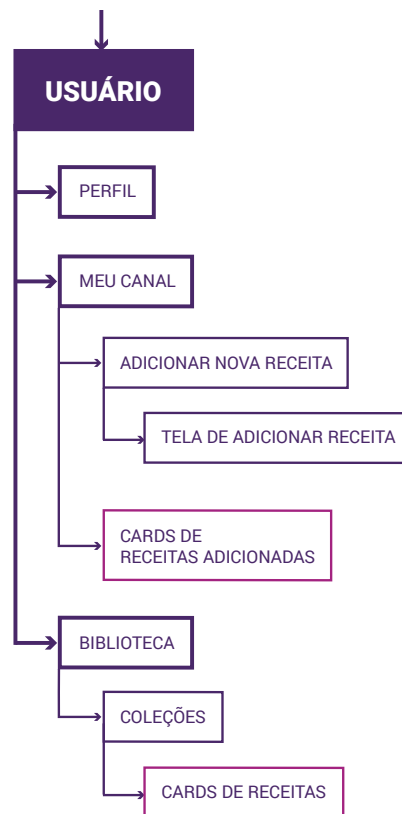
Usuário

Área que possui as informações do usuário e receitas salvas por este. Esse módulo é dividido em:

Perfil: Informações pessoais, mini biografia, seguidores, etc...

Meu canal: Uma visão geral do canal do usuário com todas as receitas que ele adicionou e a possibilidade de adicionar novas receitas.

Biblioteca: Página onde se localiza todas as receitas que o usuário marcou como favoritas, além de todas as coleções criadas por ele.

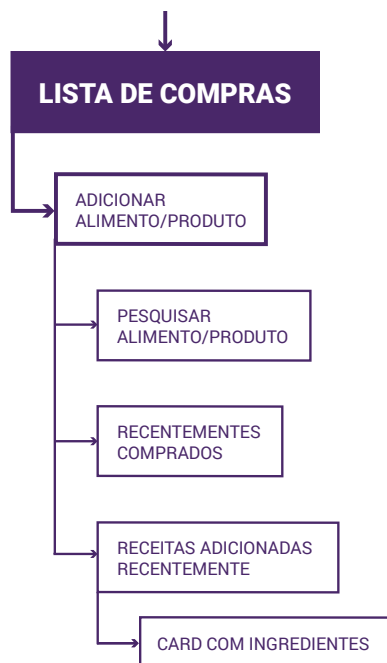


Explore

Nessa área o usuário pode explorar novas receitas filtradas por categorias e/ou descobrir novos canais. Esta subdividida em:

Categorias: Lista de categorias principais que levam a páginas de receitas relacionadas;

Canais: Lista de todos os canais do aplicativo. Ao clicar em um canal o usuário acessa a página deste e pode ver todas as suas receitas.



Lista de Compras

Ferramenta onde o usuário pode adicionar ingredientes de receitas que pretende fazer em listas para comprar nos supermercados. Possui as opções de:

Adicionar alimento ou produto:

- Pesquisar alimento/Produto: Busca pelo nome ou palavra chave;
- Recentemente comprados: Lista dos últimos produtos comprados pelo usuário;
- Receitas adicionadas recentemente: Seleção das últimas receitas adicionadas à coleções ou lista de favoritas. O usuário pode adicionar um ou todos os ingredientes de uma receita selecionada.

Biblioteca: Tela onde se localiza todas as receitas que o usuário marcou como favoritas, além de todas as receitas salvas em coleções criadas por ele.

Minha Geladeira

Ferramenta onde o usuário pode procurar receitas apenas com os alimentos que possui na geladeira.

Adicionar alimento/produto: O usuário pode adicionar quaisquer ingredientes que tenha em casa.

- Pesquisar receitas: Após escolher os ingredientes, o usuário pesquisa receitas com estes.
- Frequentemente usados: Atalho com lista de alimentos frequentemente usados para facilitar a seleção dos ingredientes.



Configurações

Área que possui as informações e preferências do usuário. Esse módulo é dividido em:

Perfil: Onde o usuário pode editar Informações pessoais, mini biografia, seguidores, etc...

Gostos e preferências: Local onde o usuário pode editar seus gostos e preferências e bloquear ou desbloquear canais e tags;

Notificações: Tela com as configurações de notificações.



4.4. Esqueleto

A elaboração da estrutura conceitual é o primeiro passo para traçar as soluções para os requerimentos decorrentes do objetivo estratégico do projeto. No Plano de Esqueleto refina-se essa estrutura, identificando aspectos específicos da navegação e interface através de representações visuais desenhadas para comunicar a organização, conteúdo, hierarquia de informações e funcionalidades.

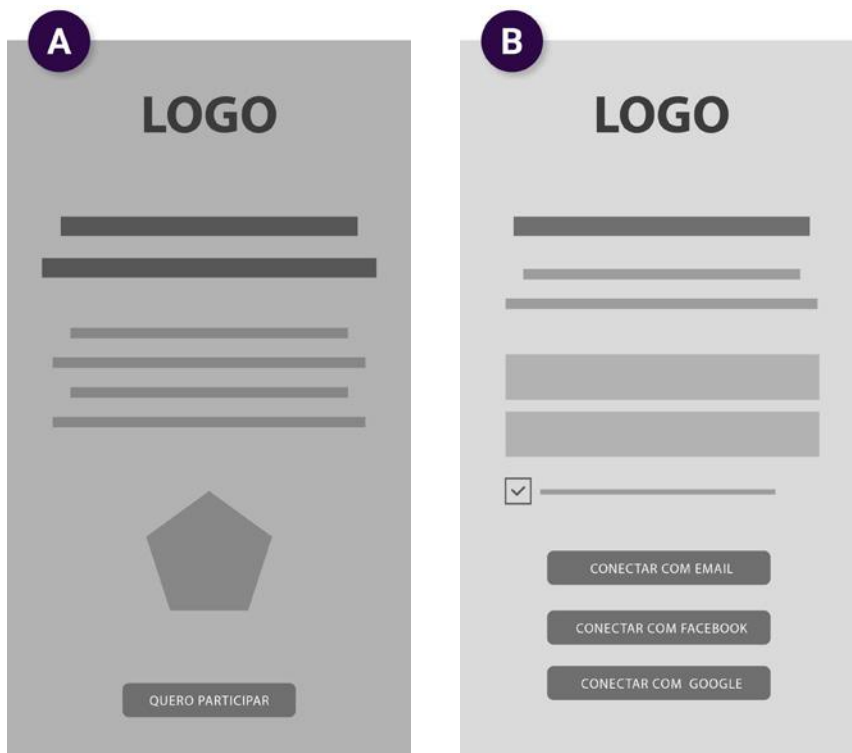
Nesta etapa foram elaborados os wireframes das principais telas do aplicativo, estabelecidas na plano anterior.

4.4.1 WIREFRAMES

Wireframes são os rascunhos das telas onde é possível pensar a navegação do usuário e estruturar as informações e conteúdo por agrupamento, ordem e hierarquia. É um esqueleto onde se organiza os elementos de interface, sem a interferência do projeto visual.” (MEMÓRIA, 2005, p. 36). Com os wireframes, pode-se representar como os diversos componentes de uma página se comportam juntos, é um protótipo que guia o visual e a estrutura do produto final, unificando o design de Informação, de Interface e de Navegação em um contexto harmônico.

A navegação no aplicativo começa pelo módulo **Início** e depois, como dito anteriormente, divide-se em cinco áreas principais: **Feed, Usuário, Explore, Lista de Compras, Minha Geladeira e Configurações**. Abaixo está a análise dos principais *wireframes* de cada área e do funcionamento de seus módulos, além da análise de referências usadas que fundamentaram escolhas de navegação e usabilidade.

Início



TELA A

O Aplicativo inicia com uma tela de apresentação que é o primeiro contato entre o usuário e a interface. Nela há o logo do aplicativo e um breve texto introdutório que expressa o tom da ferramenta e dá boas-vindas ao novo usuário. Além disso, há um espaço reservado para ilustrações e um botão “Quero participar”, para passar a ideia de que se trata de um grupo seleto do qual os usuários podem fazer parte.

TELA B

Em seguida, o usuário vai para a tela de login, onde pode se conectar através do *e-mail*, *Facebook* ou conta *Google*.

The mockup shows a screen with a purple circular icon containing the letter 'C' in the top left corner. Below it are four horizontal bars representing input fields. Further down, there are three sections, each with a title and a plus icon followed by a horizontal bar:

- Alimentos que não gosto**
- Alergias**
- Dietas**

At the bottom, there are two buttons: **PRONTO!** and **PULAR X**. Below these buttons are three horizontal bars representing additional input fields.

TELA C

No primeiro acesso do usuário, antes de entrar na navegação principal do aplicativo, aparece uma tela para coletar suas primeiras informações: alimentos que não gosta, alergia e dietas.

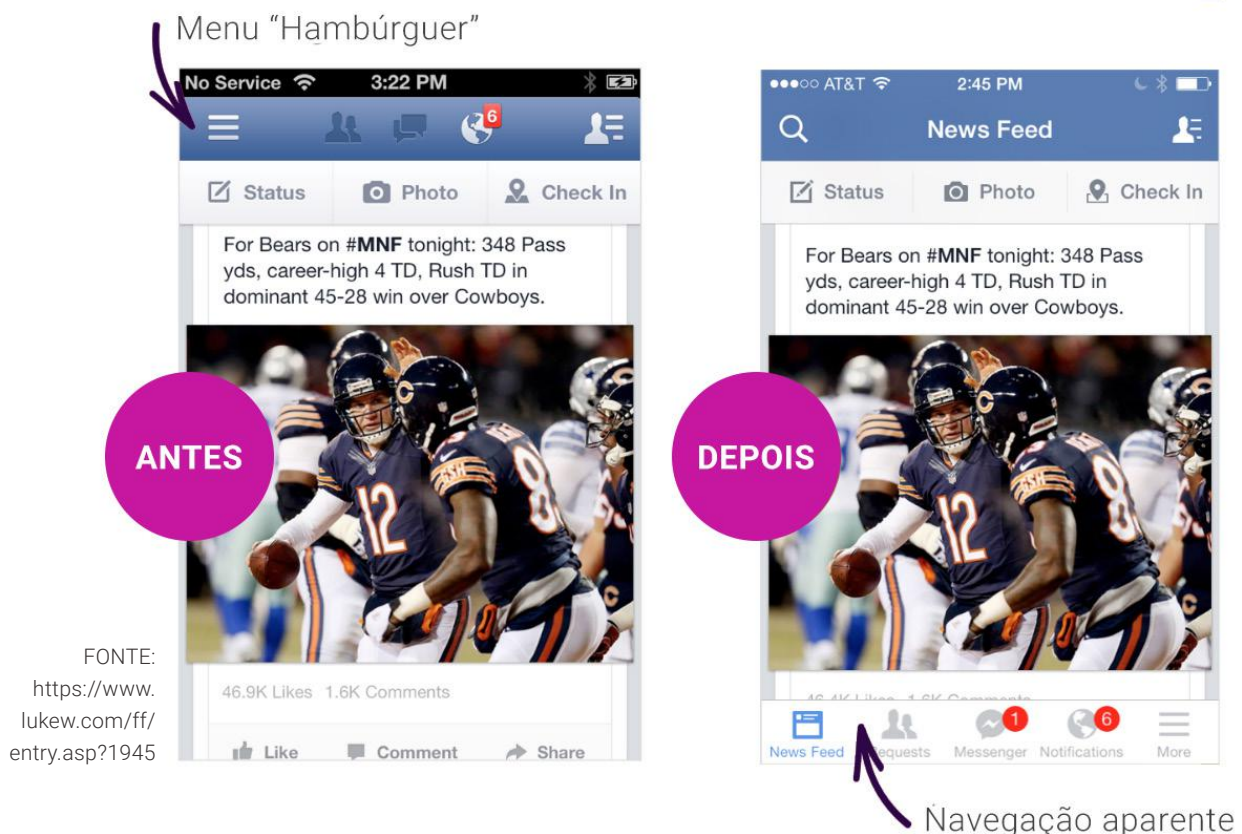
O usuário pode fornecer as informações neste momento, oferecendo dados e clicando no botão **“Pronto”** ou se preferir, pode clicar em **“Pular”**. Ele sempre poderá atualizar ou adicionar essas informações no painel de configurações

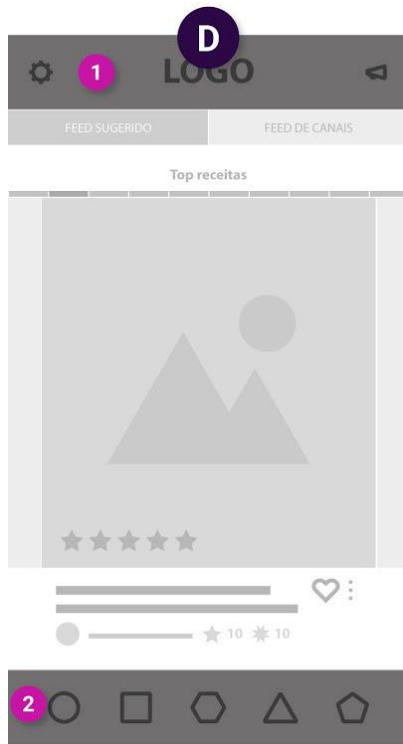
Menu

Toda a navegação do aplicativo é fixa e aparente em todo o momento para o usuário. Há alguns artigos que revelam através de testes, que uma navegação aparente é mais eficaz que uma navegação concentrada em um menu "hambúrguer", por exemplo, muito usado em interfaces mobile para ocupar menos espaço. "O que está fora da vista, está fora da mente" (LUOIE A.)

Em seu artigo "Obvious Always Wins", Luke Wroblewski escreveu:

"Quando as partes críticas de um aplicativo são mais visíveis, o uso delas pode aumentar. O Facebook descobriu que não apenas o engajamento aumentava quando eles mudavam de um menu "hambúrguer" para uma barra de abas inferior no aplicativo para iOS, mas também várias outras métricas importantes. Melhorava no: engajamento, satisfação, rendimento, velocidade e percepção..."





TELA D

MENU DAS ÁREAS PRINCIPAIS

D.1. Barra superior e D.2. Barra inferior

Nas áreas principais (**Feed, Usuário, Explore, Minha Geladeira** e **Lista de Compras**), há duas barras de navegação que contém:

Barra superior:

- Logo
- Ícone de Configurações
- Ícone de Notificações

Barra inferior:

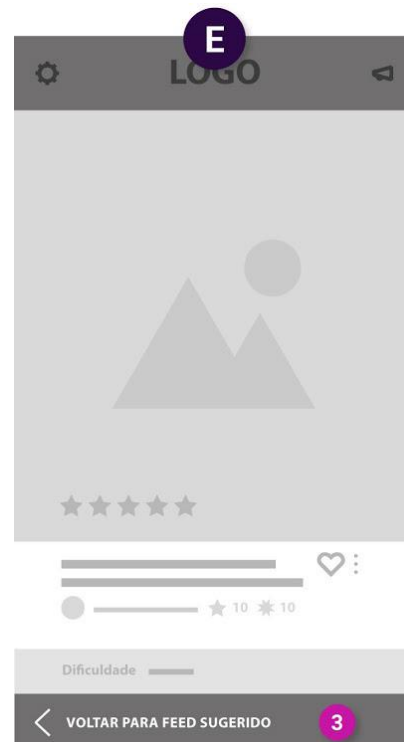
- Ícone de Feed
- Ícone de Usuário
- ícone de Explore
- ícone de Minha Geladeira
- ícone de Lista de Compras

TELA E

MENU SUB-ÁREAS

E.1. Barra inferior de “Voltar”

Nas sub-áreas (no exemplo: página de receita aberta) a barra inferior principal muda para uma barra inferior de “voltar”, que retorna à tela anterior em que o usuário estava (no exemplo: “voltar para Feed Sugerido”)



Feed

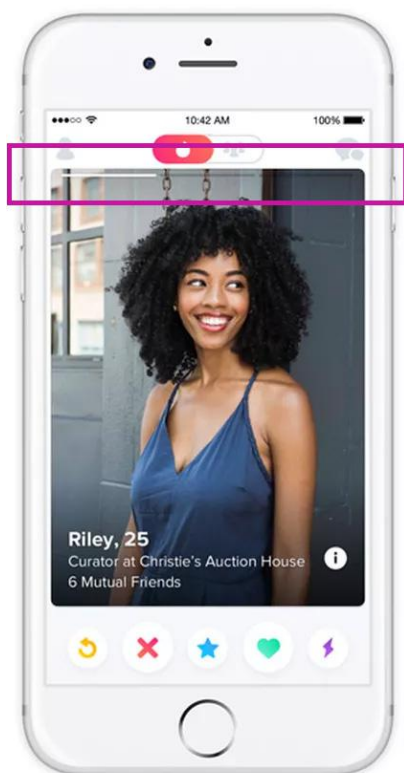
A Área de Feed possui duas abas de navegação: **Feed sugerido** (Tela F) e **Feed de canais** (tela G).

TELA F FEED SUGERIDO (SUBMENU)

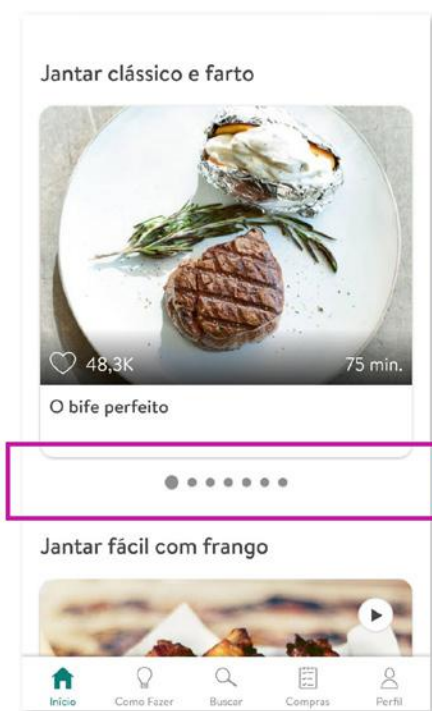
A primeira tela que o usuário acessa é o **Feed Sugerido**, onde tem uma seleção de conteúdo específico para seu perfil:

F.1. Módulo de receitas em carrossel

Neste módulo é possível ver dez receitas, através de uma navegação horizontal. Esse tipo de navegação vem sendo usada em diversos aplicativos, como por exemplo, o Tinder e o concorrente Kitchen Stories:



FONTE:
<https://www.maistecnologia.com/tinder-cria-proprio-linkedin/>



FONTE:
Telas retiradas
do aplicativo
Kitchen Stories



F.2. Módulo de alimentos sugeridos

Módulo em carrossel com alimentos sugeridos de acordo com o perfil de cada usuário. Ao clicar no botão “**Ver receitas**” em algum alimento, abre uma página de receitas com o alimento selecionado.

F.3. Módulo de receita fixa

Este módulo mostra apenas uma receita. Quando a receita é patrocinada, recebe uma diferenciação.

F.4. Ações e informações nos módulos de receitas

Todos os módulos contêm:

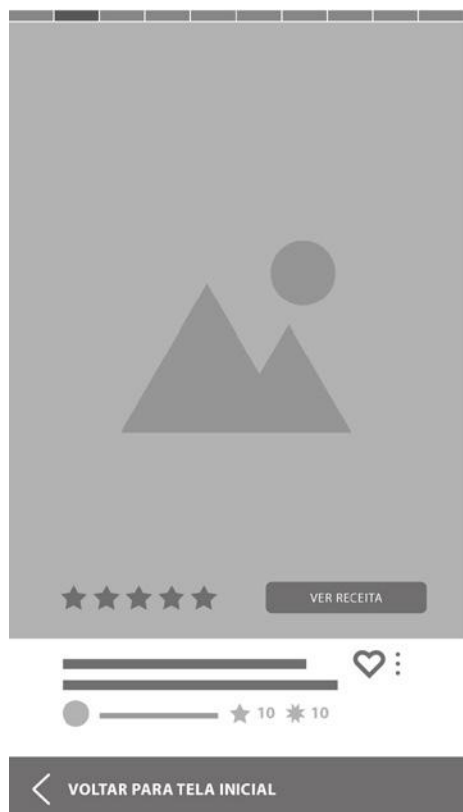
- Foto da receita
- Avaliação - estrelas de 1 a 5
- Nome da receita
- Nome e foto do canal que oferece a receita
- Status do canal
- Botão de curtir receita: adiciona receitas à coleção “favoritas”
- Menu “3 pontos” - oferece outras ações ao usuário, esse menu é muito comum e é usado em aplicativos como spotify:



FONTE:
Telas retiradas
do aplicativo
Spotify.

F.5. Módulo “Saindo do Forno”

Este módulo mostra em carrossel os canais em destaque. Ao clicar em um dos canais, vai para a seguinte tela:



Para acessar uma receita o usuário deve apertar o botão “Ver receita”.

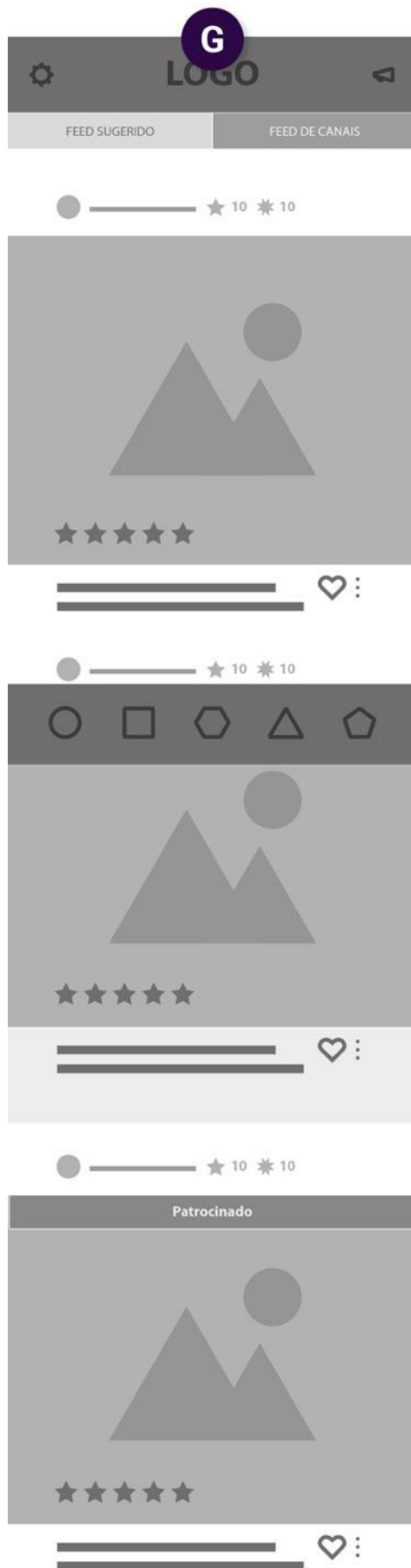
Nessa tela o usuário pode ver as últimas receitas postadas de um canal (com um toque na tela na esquerda ou direita) ou ver os canais seguintes e anteriores (arrastando o dedo para esquerda ou direita). Esse comportamento é similar ao usados nos Stories do instagram.



FONTE:
Telas retiradas
do aplicativo
Instagram

F.6. Botão “Voltar ao topo”

Atalho para o usuário não precisar rolar toda a tela se quiser voltar ao topo.



TELA G

FEED DE CANAIS (SUBMENU)

O feed de canais disponibiliza uma lista de receitas dos canais que o usuário segue. Todas as receitas apresentam-se em módulo de receita fixa, ou seja, apenas uma receita por vez.



TELA H RECEITA ABERTA

H.1. Módulo de informações da receita aberta

Contém:

- Foto da receita
- Avaliação - estrelas de 1 a 5
- Nome da receita
- Nome e foto do canal que oferece a receita
- Status do canal
- Botão de curtir receita - adiciona receitas à coleção "favoritas"
- Menu "3 pontos" - oferece outras ações ao usuário.

H.2. Informação de nível de dificuldade

H.3. Módulo de ingredientes da receita

Mostra a lista de ingredientes com possibilidade de adicionar cada um à lista de compras.

H.4. Dropdown de porção

O usuário pode escolher porção para quantas pessoas desejar.

H.5. Botão "Ver Lista de Compras"

Leva o usuário para a área de navegação "Lista de Compras".

H.6. Botão "Lista de substituições"

Carrega uma lista com possíveis substituições de ingredientes da receita.

H.7. Informações nutricionais

H.8. Avaliação de receitas

O usuário pode dar de 1 a 5 estrelas para a receita.

H.9. Comentários

O usuário pode ver comentários e/ou comentar.

H.10. Módulo de receitas relacionadas em carrossel

H.11. Ver canal

O usuário pode acessar o canal que disponibilizou a receita selecionada.

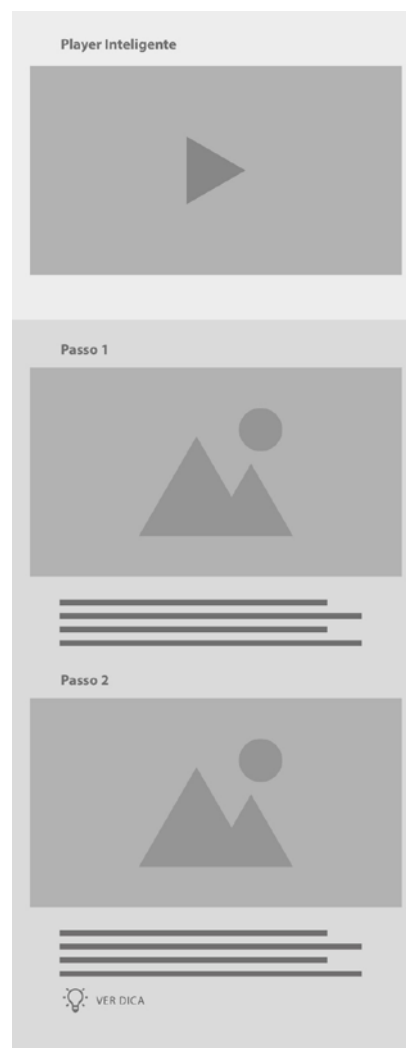
H.12. Tags relacionadas

O usuário pode acessar página de tags com lista de receitas relacionadas.

H.13. Ver passo a passo

Contém (imagem ao lado direito):

- Player inteligente: Comandado por voz com os seguintes comandos: play, pause, voltar (30 segundos) e avançar (30 segundos).
- Passo a passo com texto e fotos
- Dicas: Abre um *card* de com informações sobre técnicas e procedimentos para aquela receita selecionada.



Usuário

A Área de **Usuário** possui três abas de navegação: Perfil (tela I), Meu canal (tela J) e Biblioteca (tela K).



TELA I PERFIL (SUBMENU)

Tela que contém informações sobre o usuário, tais quais:

- Nome
- Foto
- Breve biografia
- Ícone de editar informações
- Número de seguidores
- Número de pessoas que o usuário segue
- Status
- Botão "ver conquistas"

Gamificação

A gamificação é o uso de mecânicas do design de jogos em aplicativos ou outras plataformas para envolver o público. É uma das tendências da web mais importantes do ano (Awwwards). As pessoas gostam de competir, colecionar coisas e finalizar tarefas, na gamificação, os elementos de jogos podem ser aplicados para engajar o usuário e aprimorar sua experiência, incentivando a competição e estabelecendo metas.

Existem diversas técnicas de gamificação, mas talvez a mais comum e popular seja o uso de *badges* (selos) de perfil, que funcionam como medalhas e troféus de gratificação e são muito usados em sites como o Foursquare (imagem ao lado).

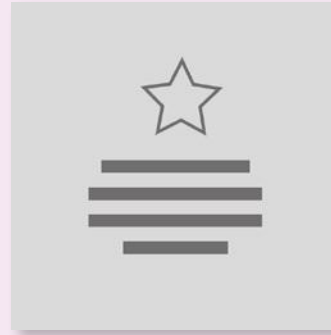


FONTE:

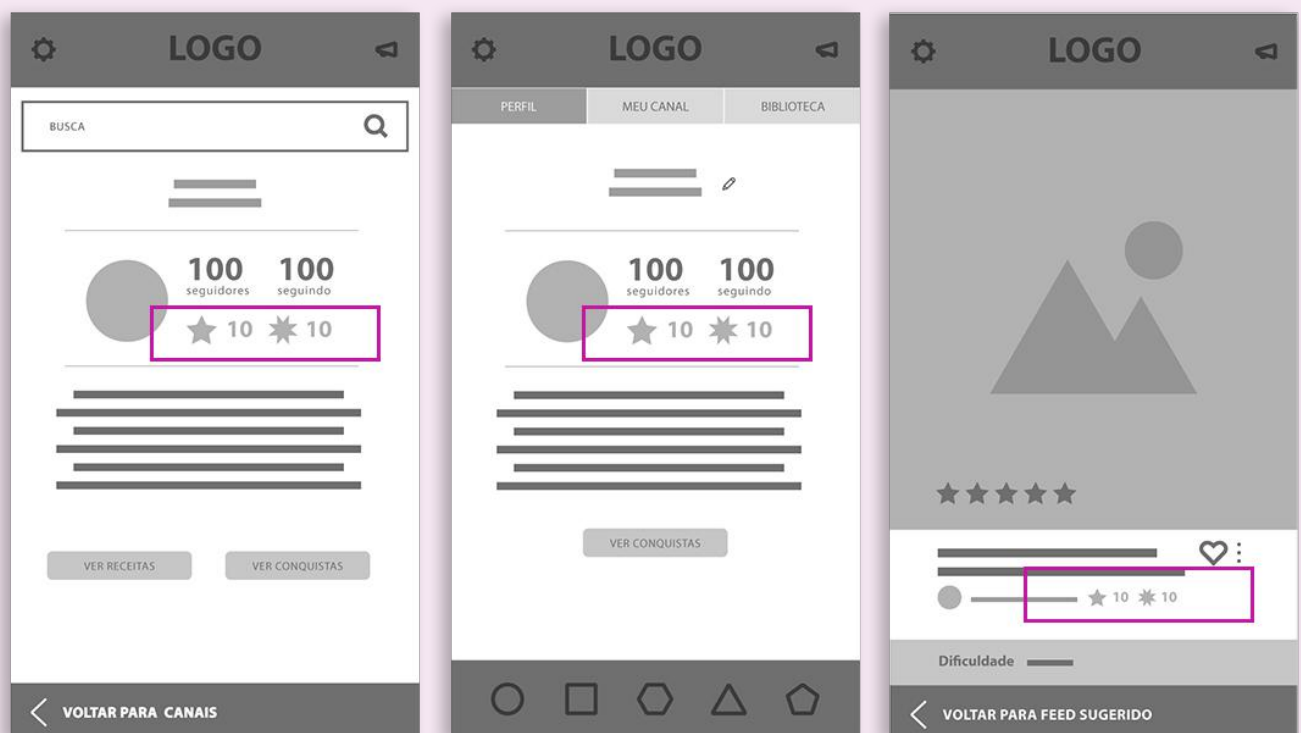
<http://www.enterprise-gamification.com>

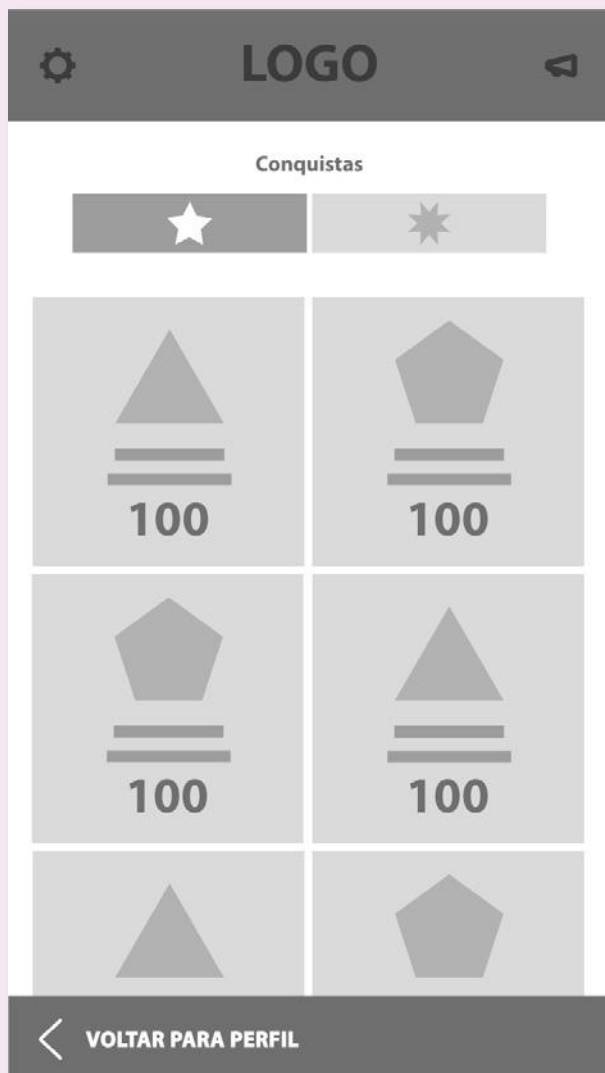
Em um artigo para Boxes and Arrows, Elizabeth Ballou disse que conquistas como os badges do Foursquare “são truques psicológicos que levam os usuários a investirem em um aplicativo. O que é surpreendente sobre troféus e adesivos é que a maioria das pessoas não se importa se eles significam alguma coisa(...). Isso porque as conquistas podem fazer com que o cérebro libere dopamina.” Quanto mais metas você alcançar, mais dopamina será liberada e mais fácil será manter-se motivado.

Para aumentar o engajamento e incentivar a competição entre os usuários do **We cook**, estes poderão conquistar pontos conforme forem navegando no aplicativo. Ao executar determinadas tarefas abrirá um *card* de gratificação com um *badge*(selo) indicando a conquista efetuada pelo usuário por determinada tarefa concluída. (imagem ao lado).



Cada usuário receberá pontuação para duas categorias: **Explorador** e **Mestre Cuca**. Essa pontuação ficará aparente para todos os usuários nas telas de perfil, de um canal ou nas receitas adicionadas por cada usuário/canal, conferindo maior status para aquele possui maior pontuação. (imagens abaixo).





Na tela de Perfil ou tela de um canal existe o botão “ver conquistas” onde abre uma tela em que se pode ver todas as gratificações (*badges*) que o usuário ou um canal possui. (Imagem ao lado).

Ações que geram *badges*(medalhas) na categoria Explorador:

- Visualizar novas receitas
- Avaliar receitas
- Marcar receitas como favoritas
- Adicionar receitas novas à coleções
- Criar novas coleções
- Descobrir novos alimentos
- Compartilhar receitas
- Comentar em receitas
- Visualizar vídeos de passo a passo
- Aprender novas dicas
- Visualizar canais
- Seguir Canais
- Pesquisar receitas
- Visualizar novas categorias

Ações que geram *badges*(medalhas) na categoria Explorador:

- Receber comentário em uma receita adicionada
- Receber avaliações positivas em receita adicionada
- Ganhar um novo seguidor
- Adicionar uma receita nova
- Adicionar vídeos em receitas
- Ter uma receita adicionada marcada como favorita por usuários



TELA J MEU CANAL (SUBMENU)

J.1. Barra de busca em Canal

J.2. Botão de “Adicionar Receita”

Abre um formulário para adicionar receitas.

J.3. Ordenar por relevância ou ordem alfabética

J.4 Módulo de lista de Receitas adicionadas:

- Nome
- Foto
- Avaliação (estrelas)
- Botão de editar receita

TELA K BIBLIOTECA (SUBMENU)

K.1. Barra de busca em Biblioteca

K.2. Botão de “Criar coleção”

O usuário pode criar e nomear diversas coleções.

K.3 Módulo de lista de coleções

Mostra todas as coleções criadas pelo usuário, contém:

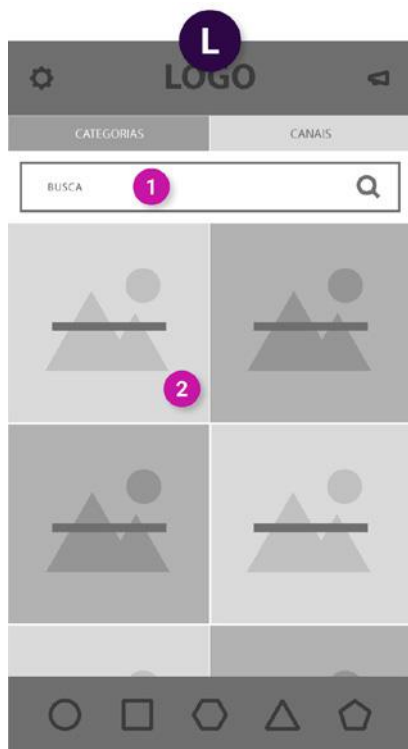
- Nome da coleção
- Foto
- Quantidade de receitas na coleção

Ao clicar em uma coleção, abre uma página com lista de receitas da coleção selecionada



Explore

A Área **Explore** possui duas abas de navegação: Categorias (tela L) e Canais (tela M).



TELA L CATEGORIAS (SUBMENU)

L.1. Barra de buscar receitas

L.2. Módulo de categoria:

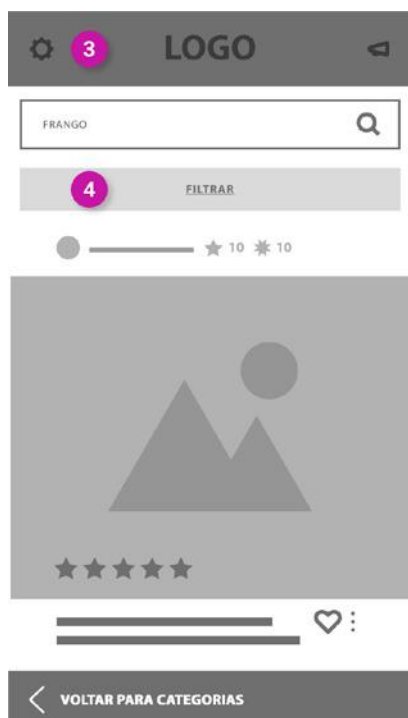
- Nome da categoria
- Foto

L.3. Tela de busca

Ao pesquisar por um ingrediente ou palavra-chave (no exemplo: frango), aparece uma tela com os resultados da busca.

L.4. Botão de filtrar

O usuário pode filtrar sua busca por: tempo de preparo, dieta, culinária, ingredientes principais, refeição e nível de dificuldade. (imagem abaixo).



TELA M CANAIS (SUBMENU)

M.1. Barra de busca em Canais

M.2. “Filtrar por”

sugeridos, relevantes, seguindo, novos, todos.

M.3. Módulo de lista de canais

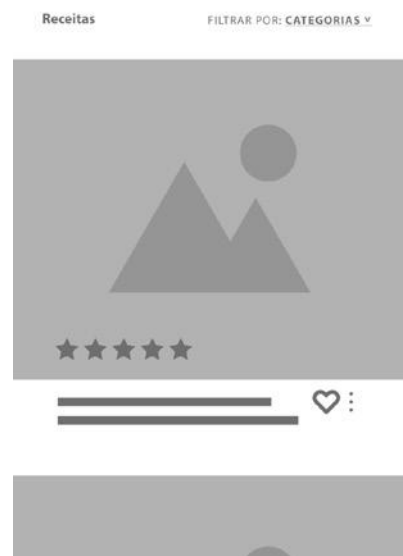
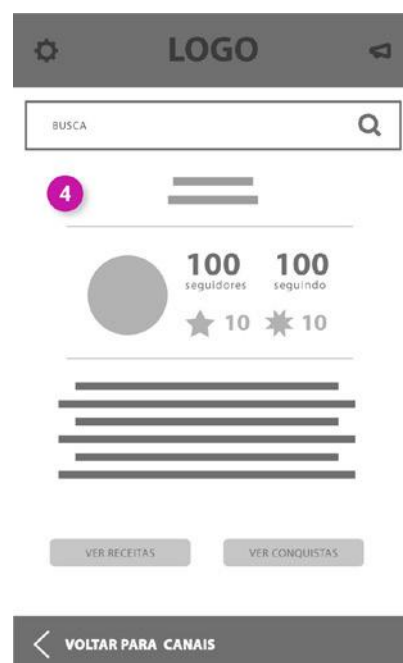
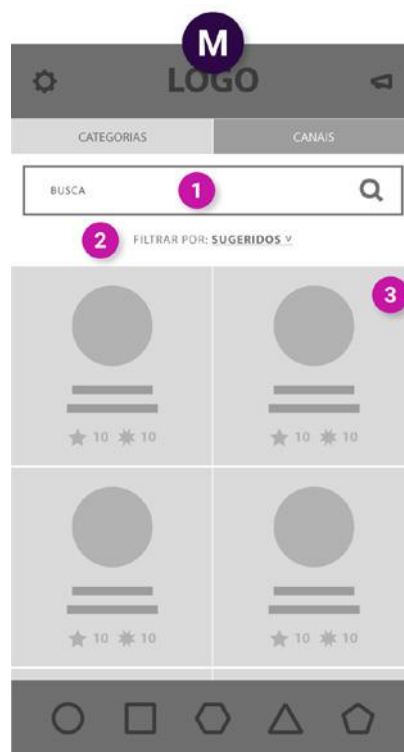
Cards de canais com:

- Nome do canal
- Foto
- Status

M.4. Tela de um canal selecionado

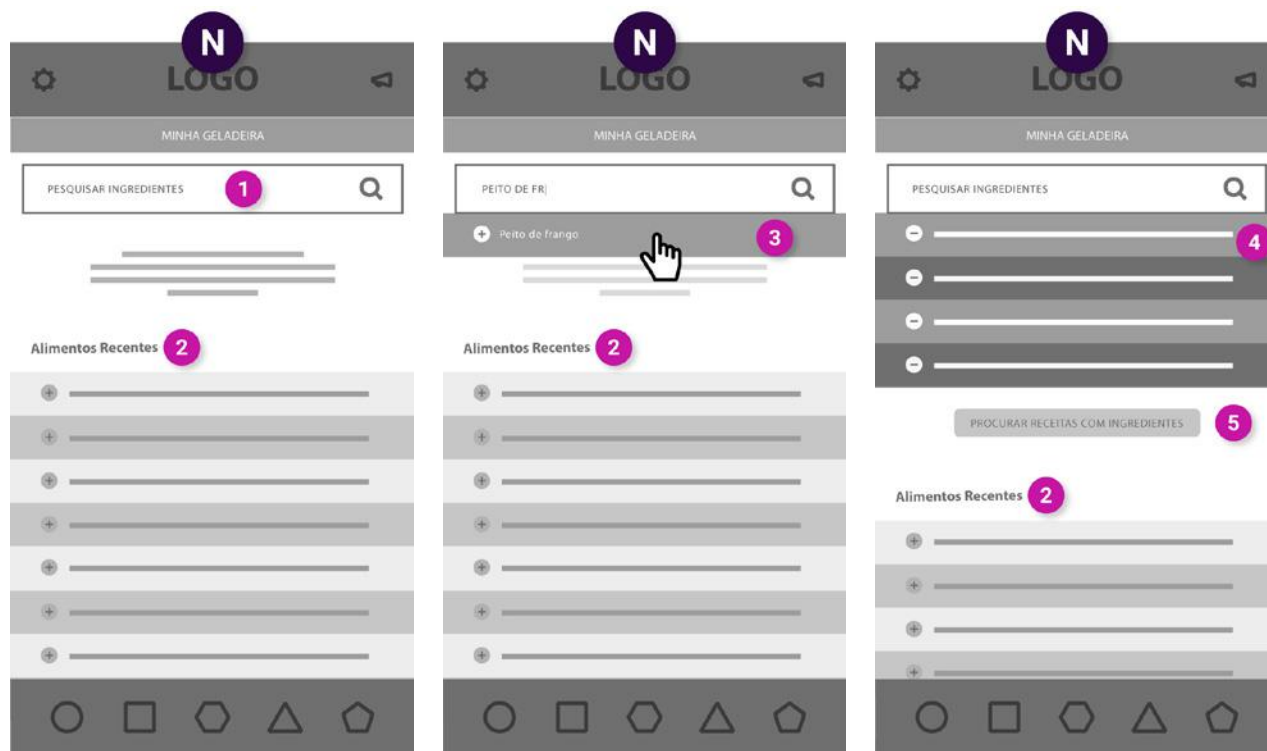
Ao clicar em um canal, abre página do canal selecionado com informações sobre este:

- Nome
- Foto
- Descrição
- Ícone de editar informações
- Número de seguidores
- Número de pessoas que o usuário segue
- Status
- Conquistas
- Lista de receitas do canal
- Filtrar por: categorias



Minha Geladeira

Área onde o usuário pode procurar receitas com apenas os alimentos que possui na geladeira.



TELAS N MINHA GELADEIRA

N.1. Barra de busca por ingredientes

N.2. Módulo de “Alimentos Recente”

Lista de alimentos selecionados recentemente em “Minha Geladeira”. Clicando no botão “+” é possível adicionar cada ingrediente há uma nova lista.

N.3. Pesquisa por ingredientes

Quando o usuário escreve o nome do ingrediente no campo de busca aparecem sugestões para facilitar(no exemplo: peito de frango).

N.4. Alimentos adicionados

Ao adicionar alimentos, esses são visualmente diferenciados da sugestão de alimentos recentes.

N.5. Botão “Procurar receitas com ingredientes”

Quando o usuário adiciona ingredientes à lista, o botão para procurar receitas aparece.



Após apertar o botão “Procurar receitas com ingredientes” abre uma página com receitas encontradas com os ingredientes selecionados:

N.6. Módulos de receita fixa

N.7. Filtro por categorias

Lista de Compras

TELA 0 LISTA DE COMPRAS

O.1. Botão “Adicionar produtos à lista”

Leva para a tela de adição de produtos e ingredientes.

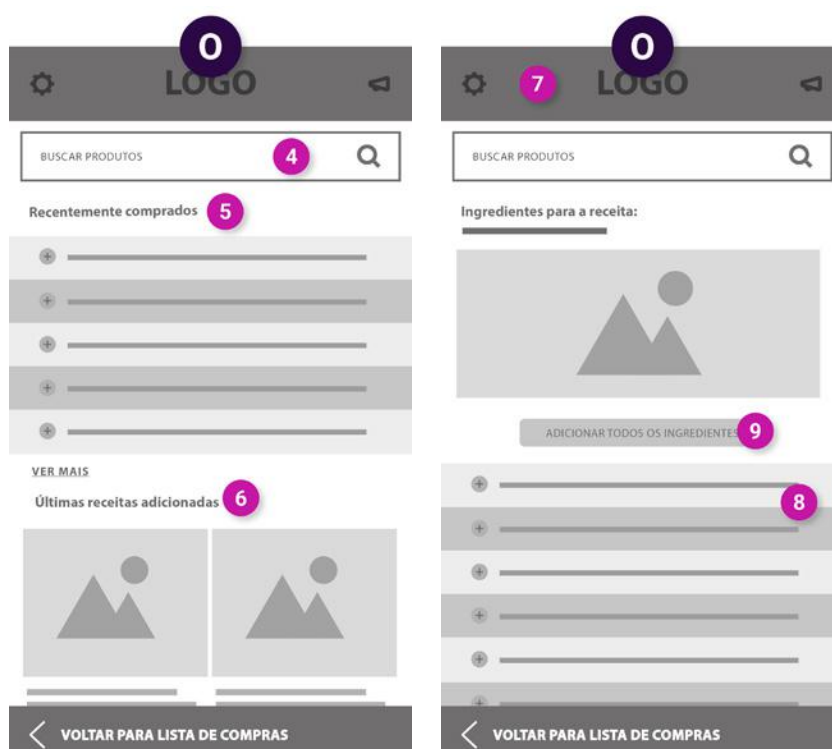
O.2. Indicação de lista vazia

O.3. “Recentemente comprados”

Lista de alimentos dos últimos alimentos adicionados à lista de compras. Ao clicar no botão “+” é possível adicionar cada ingrediente ou produto há uma nova lista de compras.



Ao clicar no botão “Adicionar produtos à lista” o usuário entra em uma tela de adição de produtos e ingredientes:



0.4. Barra de busca

O usuário pode buscar por nome ou palavra-chave, produtos e ingredientes.

0.5. “Recentemente comprados”

Lista dos últimos alimentos adicionados à lista de compras. Caso queira ver mais alimentos, o usuário pode clicar em “ver mais” e carregar outros alimentos na mesma página.

0.6. “Últimas receitas adicionadas”

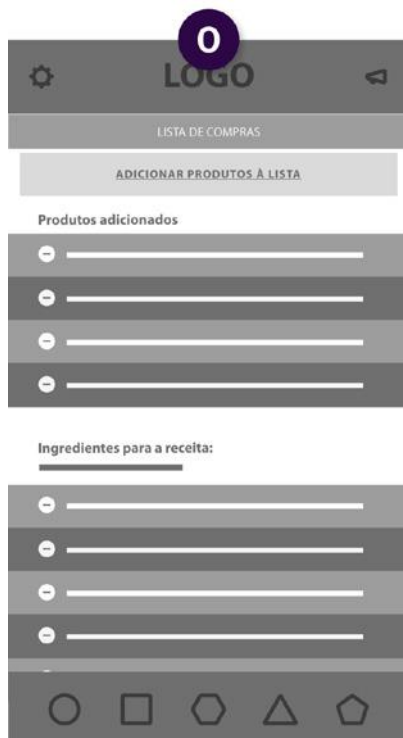
Lista das últimas receitas marcadas como favoritas e/ou adicionadas à coleções. Caso queira ver mais receitas, o usuário pode clicar em “ver mais” e carregar outras receitas na mesma página.

0.7. Página da receita selecionada em “Últimas receitas adicionadas”

0.8. Lista de ingredientes da receita selecionada

0.9. Botão “Adicionar todos os ingredientes”

Adiciona à lista de compras, todos os ingredientes da receita selecionada.



Depois do usuário adicionar os alimentos e produtos que deseja comprar à lista, a tela de Lista de compras mostra todos os alimentos e produtos adicionados separados por “Produtos adicionados” e “Ingredientes para a Receita” quando o usuário selecionar ingredientes de uma receita específica à lista.

4.5. Superfície: visual

4.5.1 LOGOTIPO

Para definir os padrões visuais da interface, tomou-se como ponto de partida a criação do logotipo do aplicativo We cook.

O logotipo é uma parte da estratégia de *branding*, é uma peça visual em um grande sistema de identidade de uma marca, ele incorpora e transporta o conjunto de percepções que alguém tem sobre uma empresa ou produto.

Para uma marca se destacar, ela deve se conectar e encantar seu público. Sendo assim, é necessário compreender seu comportamento e que linha de comunicação possibilita que essa conexão aconteça.

O logotipo precisa fazer com que o aplicativo se destaque entre seus concorrentes e que estabeleça um vínculo com seu público, que no caso do **We Cook**, é composto por pessoas que buscam exclusividade, informação e reconhecimento. Indivíduos que são usuários antenados de redes sociais.

Com base nas pesquisas, justificativas e *insights* adquiridos nas fases do projeto, determinou-se para a elaboração do logotipo as seguintes palavras-chaves: *gourmet*, atual, descolado, divertido, vibrante, *clean*, organizado, inovação, clareza, conhecimento e criatividade.

Tendo como base esses valores e palavras, iniciou estudos para definir:

Elemento visual

Após a definição do nome **We cook**, foi realizado um *brainstorm*, estudos e pesquisas de elementos que remetessem ao universo da culinária. A ideia era buscar um elemento que da cozinha que fosse forte e icônico, mas não fosse clichê e/ou remetesse a alta gastronomia, como um chapéu de chef de cozinha.



O utensílio culinário escolhido como elemento visual foi a tábua de corte, por se tratar de um instrumento que ao mesmo tempo que é popular e comum, também carrega em seu significado alguma sofisticação. É um dos primeiros utensílios que cozinheiros e entusiastas investem em suas cozinhas.

Tipografia

A tipografia confere personalidade à marca. Suas curvas, formas e pesos facilitam representar os arquétipos que usamos para criar uma marca. Ao mesmo tempo que esta deveria ser presente e dominante, assim como seus concorrentes (imagem abaixo) deveria se destacar e passar os conceitos de inovação, clareza, conhecimento e criatividade.

FONTE:
Logo dos
concorrentes.



A fonte escolhida foi a **Frankfurter**, uma fonte predominante que tem uma forte presença tipográfica, porém suas formas arredondadas conferem a ela um caráter leve, divertido e atual. Além disso, se trata de uma fonte que possui uma boa legibilidade e suporta bem a redução.

Frankfurter Std Normal

**A B C D E F G H I J K
L M N O P Q R S T U
V W X Y Z**

Depois dos estudos de composição e fonte, chegou-se na versão final do logotipo:




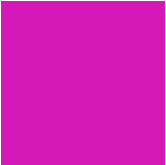


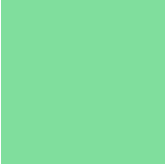
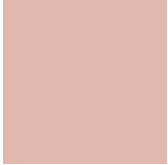
4.5.2. PALETA DE CORES

Segundo Garrett (2011) as cores possuem enorme influência na comunicação de uma marca e têm o poder de fixá-la na mente do público com muito mais facilidade. A paleta de cores selecionada possui cores vibrantes, fortes e alegres, que remetem a um universo lúdico e divertido, uma tendência atual no design de interfaces. Além de ser uma tendência, a decisão por cores vibrantes é uma estratégia para a diferenciação do aplicativo **We cook** de seus concorrentes. As cores tradicionais são substituídas por paletas mais densas e impactantes, com ênfase nos tons e saturação das cores (PRINTI, 2014).

Outros benefícios do uso de cores vibrantes no design de interfaces (TUBIK, Estúdio, 2018):

- **Maior legibilidade** : Cores vibrantes, quando usadas sabiamente, permitem alto contraste, aumentando a legibilidade.
- **Reconhecimento**: O cérebro humano reage intensamente a cores vibrantes, sendo facilmente notadas e memorizadas.
- **Definição de humor e atmosfera**: A mente humana reage às cores (psicologia das cores). Estas podem influenciar nosso humor e comportamento. As cores selecionadas corretamente ajudam a definir a atmosfera conveniente para transmitir determinadas sensações no usuário.

Cores escolhidas e influência nas ações do usuários

 ROXO CMKY 90 100 30 45 RGB 45 8 70	 ROSA CMKY 30 90 0 0 RGB 212 25 185	 LARANJA CMKY 0 85 100 0 RGB 240 78 35
 AMARELO CMKY 0 15 75 0 RGB 255 215 90	 VERDE CMKY 47 0 52 0 RGB 128 222 157	 ROSA CLARO CMKY 10 30 25 0 RGB 226 183 175

- **Roxo:** Cor que inspira a imaginação, oferece uma sensação de calma e muitas vezes está associado à riqueza e status.
- **Rosa:** cor feminina por excelência, oferece juventude e diversão.
- **Laranja:** energética e amigável, essa cor pode trazer sentimentos de motivação e entusiasmo. No design é usada para trazer o espírito de criatividade e aventura.
- **Amarelo:** simboliza o otimismo e alegria. Os usuários que vêem cores amarelas no design podem sentir inspiração e confiança.
- **Verde:** cor fresca, que pode trazer sentimentos calmantes e renovadores.

A diversidade de cores e tons em uma paleta proporciona flexibilidade de uso na interface e pode ser usada em diversas aplicações. No aplicativo elas são usadas também na hierarquia e organização, pois cada área de navegação (Feed, Usuário, Explore, Lista de Compras, Minha Geladeira e Configurações) são caracterizadas por uma cor diferente.

4.5.3. TIPOGRAFIAS

A cor é uma das formas mais eficazes de comunicar a identidade de uma marca, seguida pela tipografia. Nielsen (2011) diz que para uma tipografia efetiva, é importante que a fonte tenha diferentes estilos e pesos, desde que sejam utilizados com parcimônia.

Para este projeto foram escolhidas duas famílias tipográficas: Yummo e Pluto. Duas fontes de personalidade e descontraídas que possuem diferentes pesos, o que é ideal para reforçar hierarquias e indicar diferentes conteúdos, auxiliando o entendimento do usuário.

Além disso, as duas famílias tipográficas possuem versão web e são bem leves e enxutas, o que garante uma excelente performance do aplicativo e boa renderização em diferentes resoluções de tela.

Yummo family

ABCDEFGHIJOKLM
NOPQRSTUVWXYZ
123456789

Roboto family

ABCDEFGHIJOKLM
NOPQRSTUVWXYZ
123456789

4.5.4. ICONOGRAFIA

Os ícones são uma parte essencial do design de interface, pois expressa visualmente objetos, ações e ideias. Quando usados corretamente, eles comunicam a ideia central e a intenção de uma ação, e trazem muitos benefícios para o design de interfaces, como otimizar espaço na tela e aumentar o apelo estético. A maioria dos aplicativos e sites possuem ícones, esse artifício é um padrão de design o qual usuários estão bem familiarizados.

O papel principal de um ícone é orientar os usuários para onde eles precisam ir, os ícones elaborados com essa função são identificados nesta monografia como **Ícones de navegação**. Outra função dos ícones neste projeto é recompensar, como se fossem medalhas, os usuários, conforme estes naveguem pelo aplicativo. (ler página 54 sobre gamificação). Estes tipos de ícones são identificados neste relatório como **Ícones de recompensa**.

Ícones de navegação

Redes sociais



Menu barra superior



Menu barra inferior

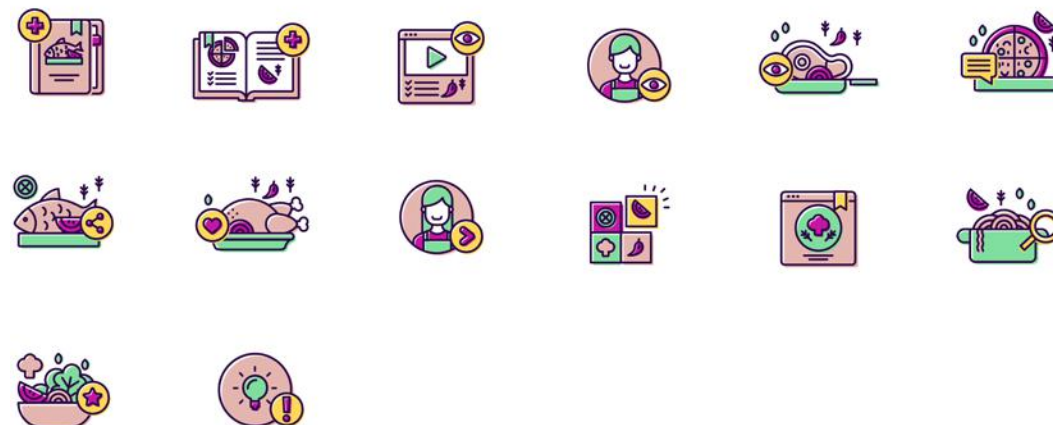


Outros ícones



Ícones de recompensa

Recompensas para categoria Explorador



Recompensas para categoria Mestre Cuca

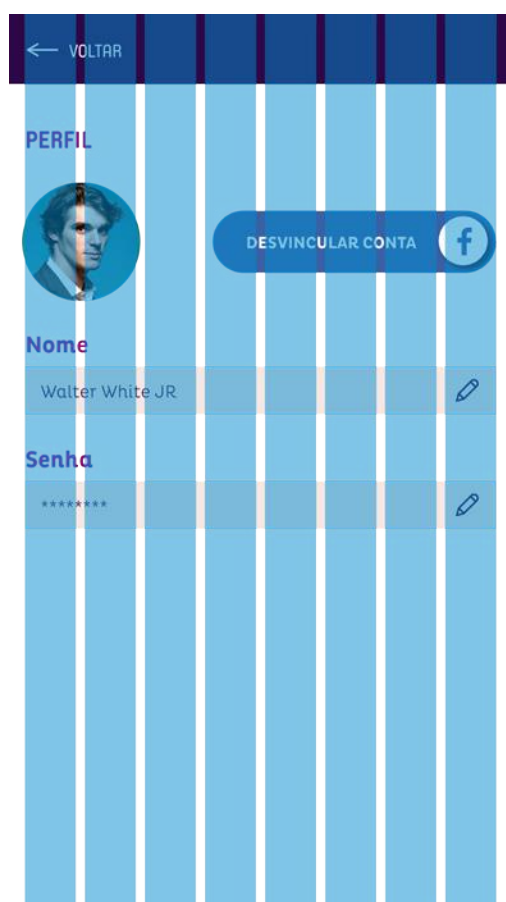


4.5.5. GRID

O Grid garante a uniformidade e organização num projeto de um design de interface. Passível de diversas composições, o layout das telas são feitos sobre o grid para que os elementos fiquem dispostos de maneira uniforme e consistente. Segundo Brauckmuller (2010), é uma ferramenta de design poderosa na organização de layouts, composta por linhas verticais e horizontais com espaçamentos regulares entre si que proporcionam estabilidade visual à interface.

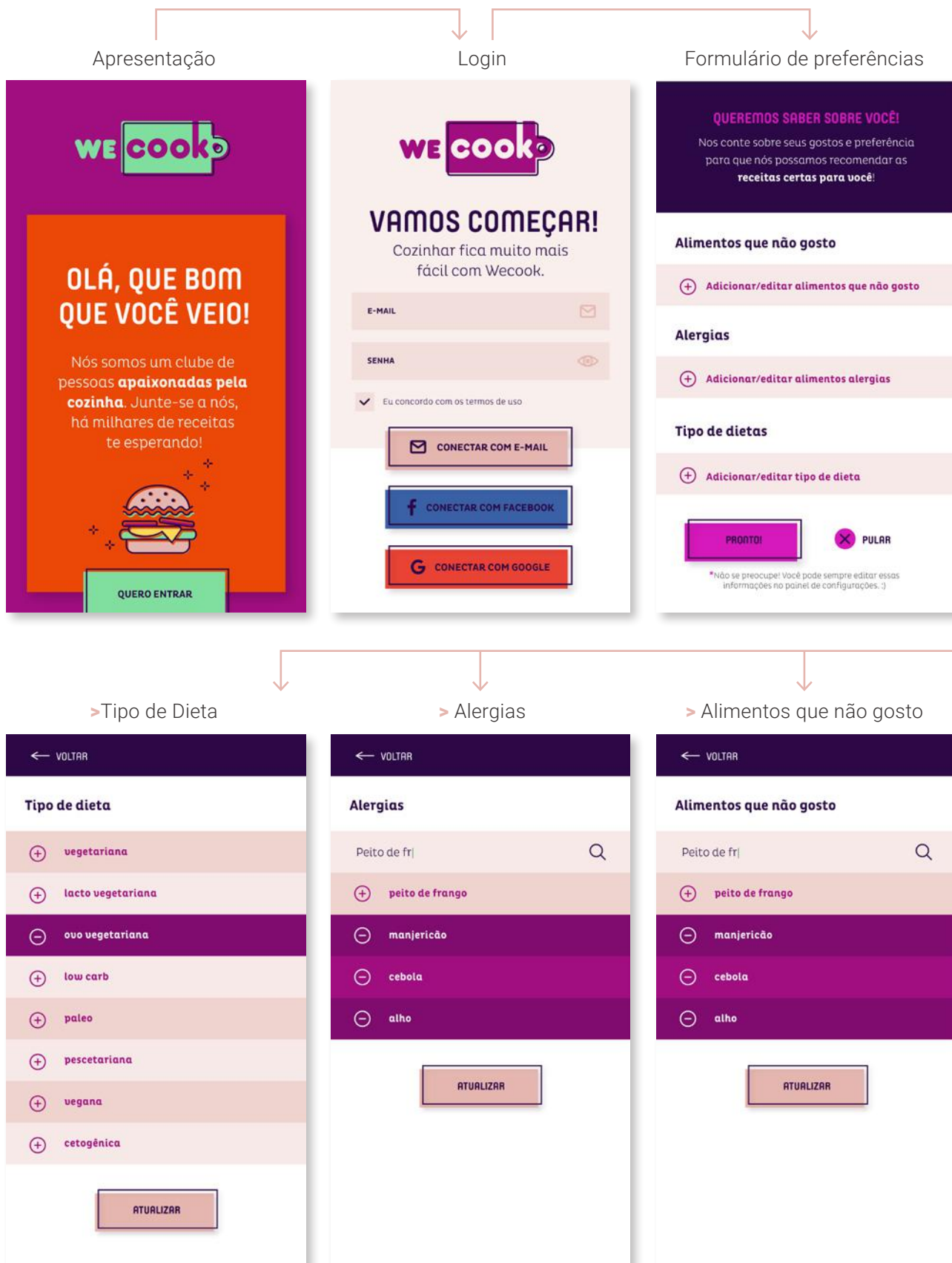
Além disso ao aplicar um grid num projeto de web design, é possível criar um framework flexível que gera um CSS limpo e consequentemente telas mais leves.

O tipo de Grid escolhido foi o de 8 colunas com 676 pixels de largura e espaçamento entre colunas de 15 pixels. Bastante flexível, adapta facilmente a combinação de texto e imagens.



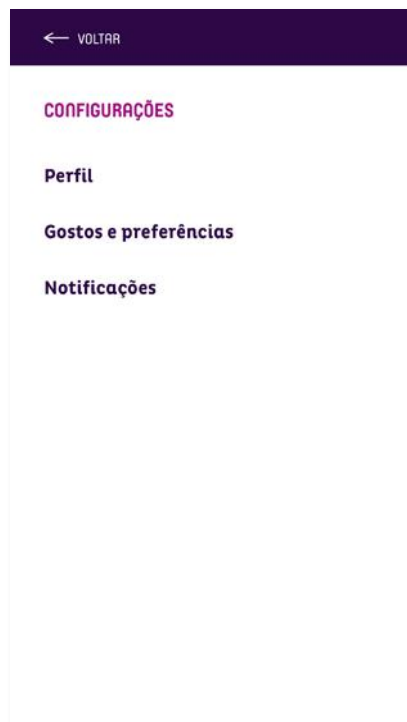
4.5.6. INTERFACE

INÍCIO



CONFIGURAÇÃO

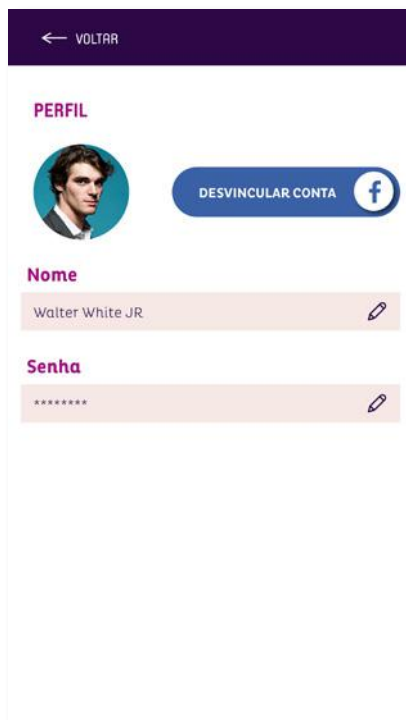
Configurações



> Perfil

> Gostos e Preferências

> Notificações

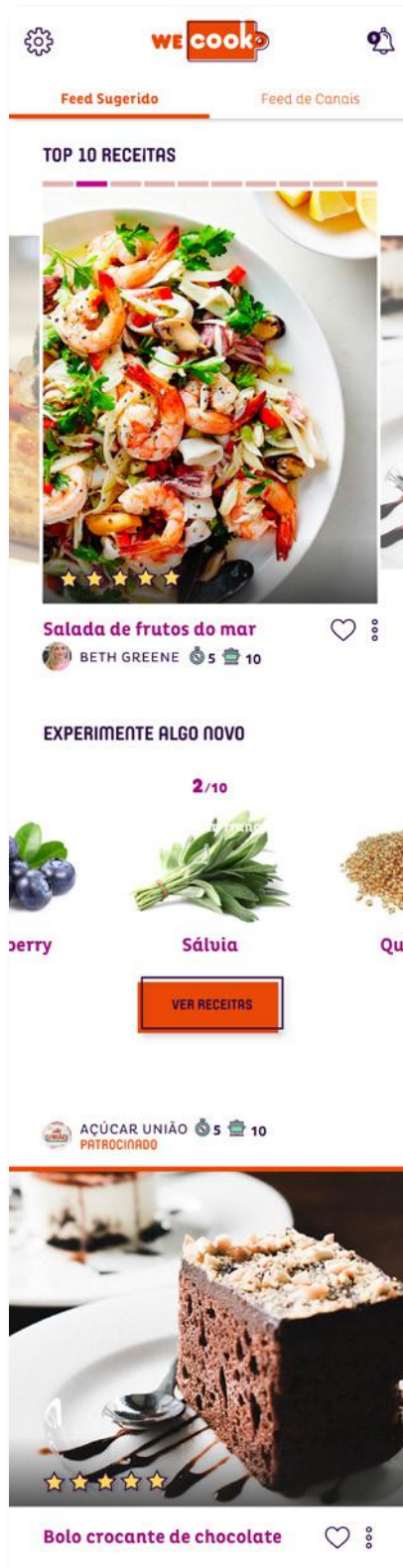


FEED SUGERIDO

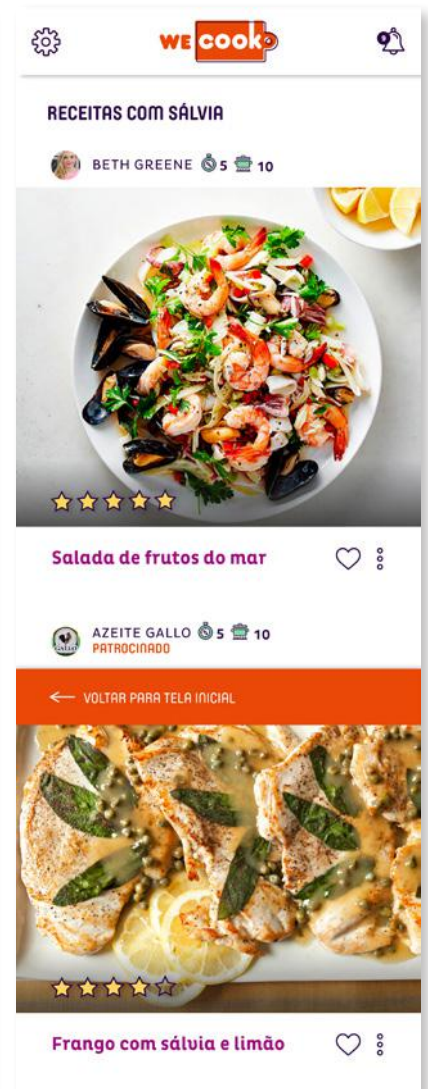
Feed sugerido (completo)



Feed sugerido (detalhe 1)

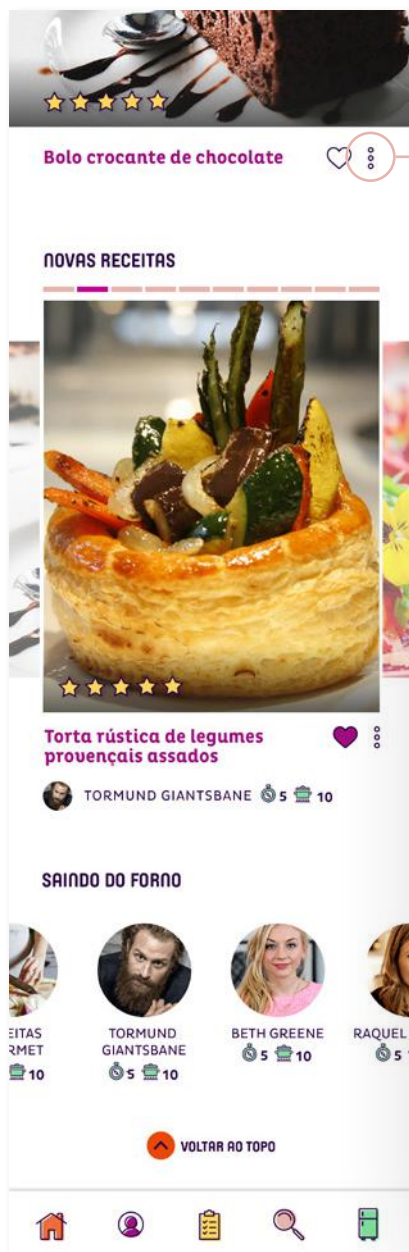


> Experimente algo novo

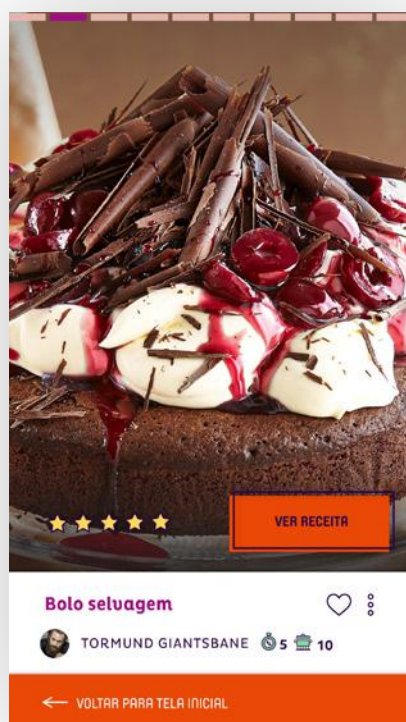


FEED SUGERIDO

Feed sugerido (detalhe 2)



> Saindo do Forno



Lightbox - menu 3 pontos (receita)



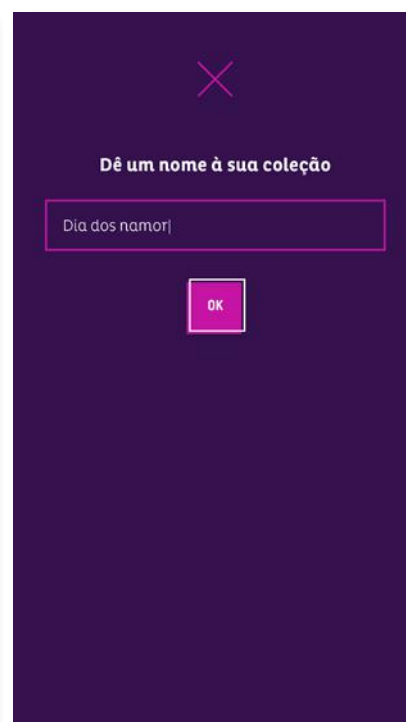
> Não ver mais receitas como esta



> Adicionar à coleção



>> Nova Coleção



FEED
DE CANAIS

Feed de canais



RECEITA ABERTA

Receita aberta (completo)



RECEITA ABERTA

Receita aberta (completo)

Salada de frutos do mar

BETH GREENE 5 10

DIIFICULDADE: MÉDIO

INGREDIENTES porção para 5 PESSOAS

- 120 g de camarão rosa limpo fresco
- 160g de polvo cozido
- 300 g de lula fresca limpa
- + 1 limão siciliano
- + 80 ml de azeite extra virgem
- + 1 tomate
- 40g de tomate cereja
- + 40g de rúcula selvagem
- + Manjericão
- + Salsinha picada
- + Sal

LISTA DE COMPRAS (4)

LISTA DE SUBSTITUIÇÕES

NUTRIÇÃO (100 gr)

120 calorias

15g carboidratos

15g proteínas

10g Gorduras totais

VER PASSO A PASSO

> Ver passo a passo

VER PASSO A PASSO

PLAYER INTELIGENTE ?

PASSO 1

Para o vinagrete

Em um bowl coloque o azeite, o suco de ½ limão siciliano, sal, **manjericão e salsinha**. Emulsione o molho com um batedor até ficar bem cremoso.

VER DICA

PASSO 2

Para a salada de frutos do mar

Coloque uma panela com água para ferver com uma pitada de sal e o suco de ½ limão. Assim que água ferver coloque o polvo cozido e o camarão. Deixe levantar fervura e junte a lula cortada em pedacinhos. Assim que começar a ferver novamente escorra e tempere com o vinagrete e adicione o tomate em cubos e o tomate cereja.

PASSO 3

> Lista de Substituições

LISTA DE SUBSTITUIÇÕES

Manjericão

- Salsa
- Sálvia
- Alecrim
- Cominho
- Hortelã

Rúcula Selvagem

- Agrião
- Couve
- Espinafre

Azeite Extra virgem

- Azeite comum
- Óleo de Côco
- Óleo de linhaça
- Manteiga

VOLTAR PARA RECEITA

>> Ver Dica

Como picar ervas aromáticas

RECEITA ABERTA

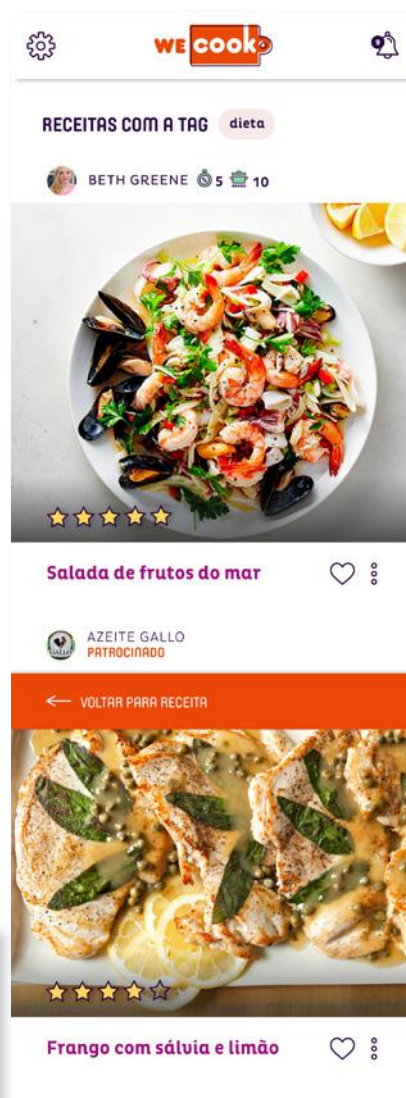
Receita aberta (completo)

> Recompensa por avaliação

> Tag Relacionada



> Comentários



USUÁRIO PERFIL

Perfil

> Conquistas - Explorador

> Conquistas - Mestre Cuca



USUÁRIO MEU CANAL

Meu Canal



> Adicionar receita (detalhe1)



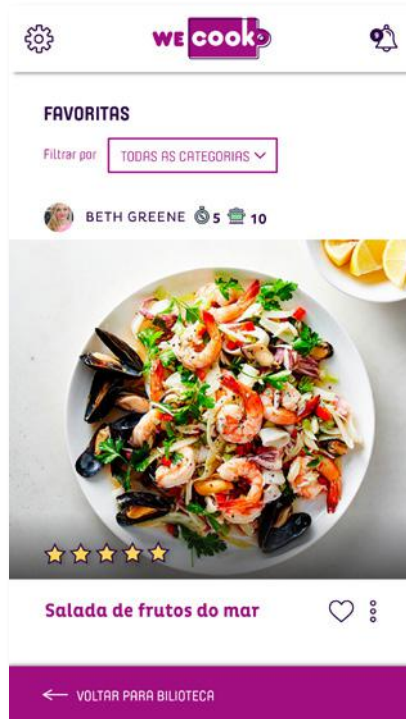
> Adicionar receita (detalhe2)



USUÁRIO BIBLIOTECA

Biblioteca

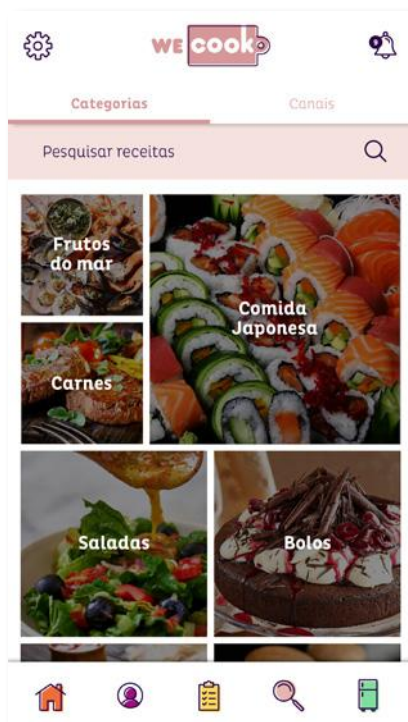
> Coleção aberta



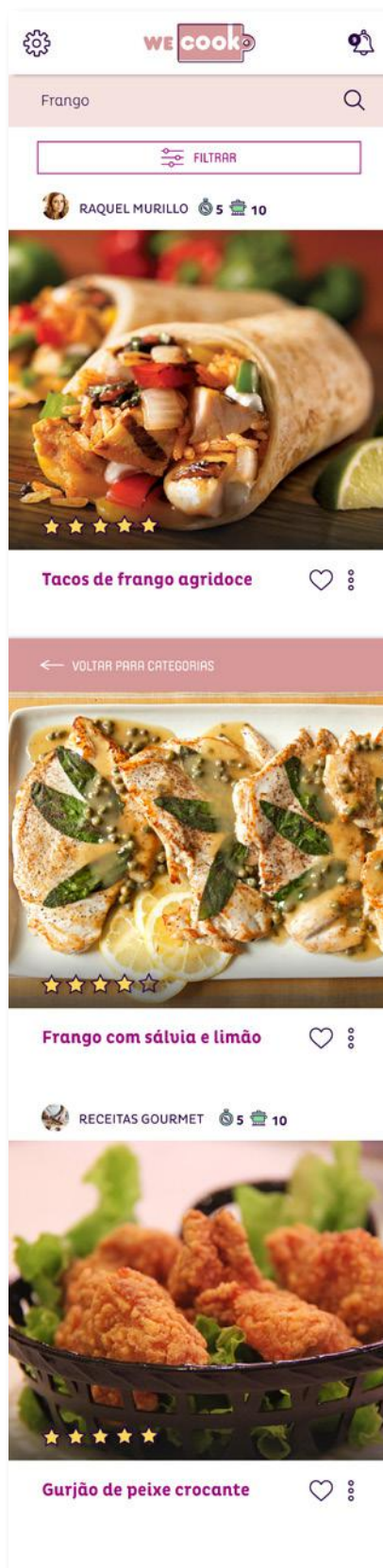
USUÁRIO

CATEGORIAS

Categorias



> Busca por alimento



> Filtros (busca)



>> Ingredientes Principais



>> Ocasão



>> Dieta



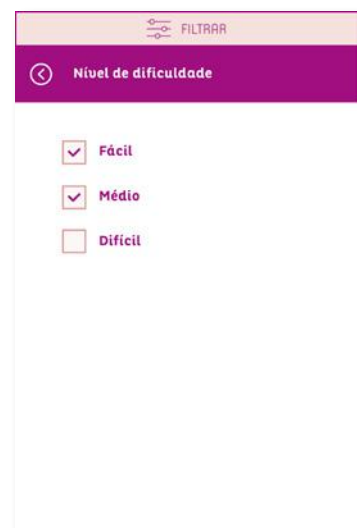
>> Tempo de Preparo



>> Culinária

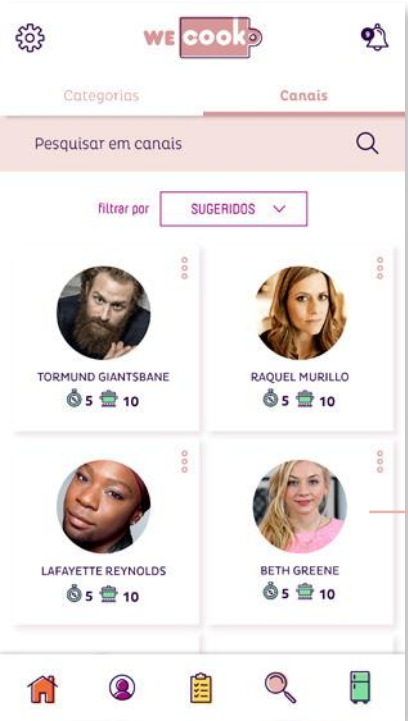


>> Nível de Dificuldade

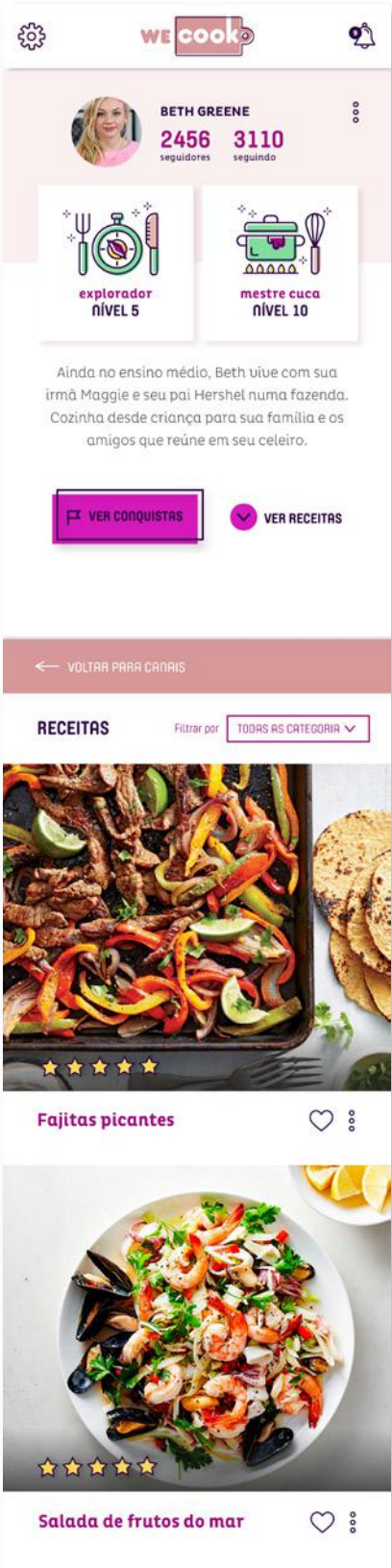


USUÁRIO
CANAIS

Canais



> Canal aberto



LISTA DE COMPRAS

Lista de Compras Vazia



> Adicionar à Lista de Compras



>> Última receita adicionada



>> Lista de Compras Cheia



MINHA GELADEIRA

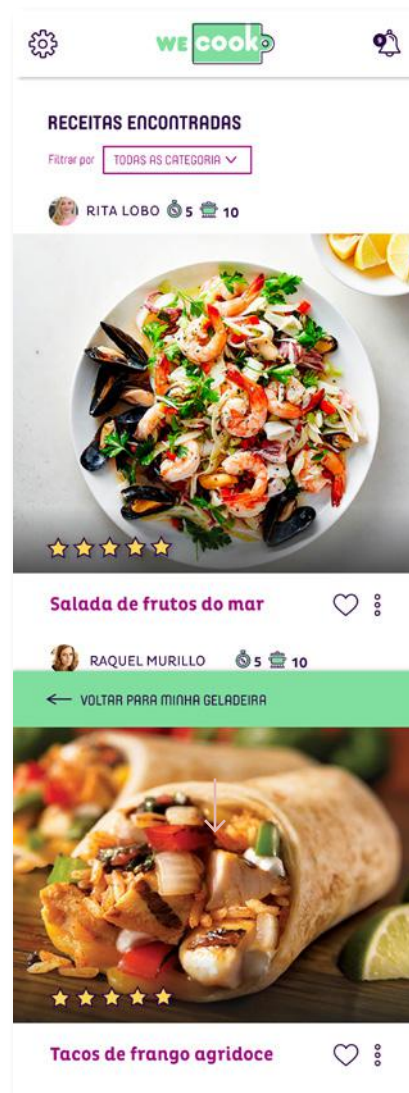
Minha Geladeira Vazia



> Buscando alimentos



>> Receitas encontradas



5.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista todos os argumentos apresentados conclui-se que o desenvolvimento e materialização de um aplicativo é extremamente complexo e exige planejamento, pesquisa e contribuição de pessoas durante o processo.

A aplicação de uma metodologia bem elaborada em um projeto de interfaces é fundamental para determinar quais passos devem ser tomados e encontrar as principais ferramentas capazes de solucionar de maneira eficaz os problemas e fazer com que os objetivos do projeto sejam alcançados.

O projeto atingiu os objetivos definidos no escopo do projeto, ao identificar os principais recursos de interesse de um novo público composto por pessoas que cozinham por hobby, e não obrigação. Um público que busca exclusividade, informação, reconhecimento e praticidade, e procura uma plataforma com ferramentas capazes de contribuir para sua performance e evolução na cozinha.

Em todo o processo de concepção das telas houve a preocupação em aplicar os conceitos de *User Interface* e *User Experience*, usando como referências aplicativos consagrados e prezando não apenas pela melhor usabilidade, mas também pela coerência na escolha dos elementos visuais que comunicassem o tom do aplicativo e conversassem com seu público-alvo.

Em função dos *feedbacks* positivos recebidos por voluntários e pessoas da área, considera-se que este projeto tem grande potencial de continuidade e por isso, o objetivo é posicionar o aplicativo no mercado. Os conceitos de *User Interface* e *User Experience* aplicados neste projeto precisam ser testados e ajustados a fim de se adaptar tecnicamente ao desenvolvimento do software. Novas versões futuras com melhorias são esperadas para que o aplicativo eventualmente seja lançado no mercado.

6.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

6.1 LIVROS CONSULTADOS

GARRETT, Jesse James. *The elements of user experience: user-centered design for the Web and beyond*. 2. ed. Berkeley CA: New Riders, 2011. 240 p.

MEMORIA, Felipe. *Design Para a Internet: Projetando Para a Experiência Perfeita*. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2005. 192 p.

6.2 REFERÊNCIAS CONSULTADAS NA INTERNET

A, Luis. *Why and How to Avoid Hamburger Menus*. Disponível em: <<https://lmjabreu.com/post/why-and-how-to-avoid-hamburger-menus/>>. Acesso em: 07 abr. 2018

ANDREW, Rachel. *The New Layout Standard For The Web: CSS Grid, Flexbox And Box Alignment*. Disponível em: <<https://www.smashingmagazine.com/2016/11/css-grids-flexbox-box-alignment-new-layout-standard/>>. Acesso em: 14 abr. 2018.

AWWWARDS, Team. *Gamification and User Experience*. Disponível em: <<https://www.awwwards.com/gamification-and-user-experience.html>>. Acesso em: 28 abr. 2018.

BALLOU, Elizabeth. *How to Use Gamification in Mobile App Onboarding: Game design isn't just relevant to video games*. Disponível em: <<http://boxesandarrows.com/how-to-use-gamification-in-mobile-app-onboarding/>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

BATISTA, Raphaella. *Cozinha de origem*. Entrevista concedida com Rodrigo Oliveira. Disponível em: <<https://www20.opovo.com.br/app/opovo/vidaarte/2015/02/02/noticiasjornalvidaarte,3386282/cozinha-de-origem.shtml>>. Acesso em: 20 dez. 2017.

DAM, Rikke; SIANG, Teo. *Personas - A Simple Introduction*. Disponível em: <<https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>>. Acesso em: 10 fev. 2018.

DEURSEN, Felipe van; SILVA, Luiz Felipe. *Tudo gourmet*. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/ideias/tudo-gourmet/>>. Acesso em: 20 dez. 2017.

KRASHINSKY, Susan. *The art – and science – of creating a brand name*. 2. Disponível em: <<https://www.theglobeandmail.com/report-on-business/industry-news/marketing/the-art-and-science-of-creating-a-brand-name/article18915415/>>. Acesso em: 14 set. 2017.

NIELSEN, Jakob. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>>. Acesso em: 24 fev. 2018.

PRINT. *O Flat Design e a tendência de cores*. Disponível em: <<https://www.printi.com.br/blog/o-flat-design-e-tendencia-de-cores>>. Acesso em: 30 mar. 2018.

TUBIK, Studio. *Bright Colors in UI Design: Benefits and Drawbacks*. Disponível em: <<https://uxplanet.org/bright-colors-in-ui-design-benefits-and-drawbacks-433680f0a1c7>>. Acesso em: 21 abr. 2018.

